PC ACTION

www.pcaction.de

12. JAHRGANG
AUSGABE 141
11/2007
€ 5,30

PC ACTION 11/2007 BORDERLANDS • MAFIA 2 • WORLD IN CONFLICT • MEDAL OF HONOR: AIRBORNE • DIE SIEDLER 6 u. v. m.

DVD

6 TOLLE SPIELE AUF DVD IM HEFT



FATE BY NUMBERS
Exklusives Film-Noir-Adventure



TAGAP
Furioses 2D-Jump&Shoot.

BLITZKRIEG x3
- Burning Horizon
- Iron Division
- Rolling Thunder



Die eigenständigen Erweiterungen des Echtzeit-Strategie-Klassikers!



TRIAL-VERSION
GUILD WARS FACTIONS
Online-Rollenspiel-Hit
10 Stunden gratis!

FETTE MODS & MAPS AUF DVD!

CLEANING OF ISLANDS: FARCRY
12 packende Einzelspieler-Levels.



OMEN:
Taktische Vorteile im Monster-Kampf!

AGE OF CHIVALRY:
Ritter, Lanzen, Katapulte.





Riesige Demo zu World in Conflict auf DVD!



+VIDEO

BORDERLANDS

Exklusiv enthüllt: Der geheime Apokalypse-Ego-Shooter von Gearbox – für Mad-Max- und Diablo-Fans!

+VIDEO

MAFIA 2

Endlich: Erste Bilder zum Nachfolger des grandiosen Verbrecher-Epos! GTA kann einpacken!



Erster Test: Der Ballergott ist wieder da!

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO



CLIVE BARKER'S JERICHO

Erster Test: Die Hölle öffnet ihre Pforten!



Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20



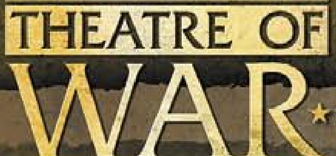
Das Spiel zeigt den Zweiten Weltkrieg authentisch!

Theatre of War ist nicht einfach nur ein weiteres Strategiespiel rund um den Zweiten Weltkrieg, wie es schon viele gab. Vielmehr handelt es sich um einen waschechten Taktik-Simulator, der größten Wert auf historische Genauigkeit legt. Bis ins Detail auf Realitätsnähe getrimmt, fordert der Titel selbst den erprobtesten Hobby-Strategen alles ab und verlangt Taktiken, wie sie in realen Konflikten an der Tagesordnung sind. Lange und vor allem harte Gefechte aufseiten von sechs Nationen sind somit garantiert. Schwingen Sie sich also hinter das Steuer eines Panzers oder führen Sie Ihre Soldaten durch die malerischen Landschaften Europas – die Schlachtfelder der Jahre 1939 bis 1945 erwarten Sie.

MASSENSCHLACHTEN
Die Kämpfe in Theatre of War vermitteln überzeugend das Gefühl, eine riesige Streitmacht anzuführen.

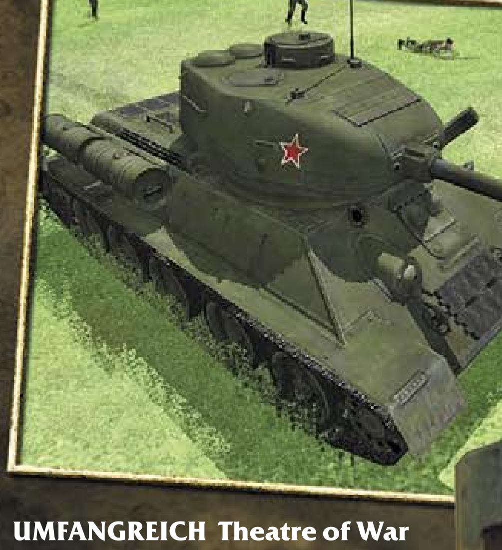
„Es hat lange gedauert, bis Sie wieder ein Spiel mit solcher Originalität und solchem Umfang auf Ihrem Monitor erblicken durften."

★★★★ - Gamepro.com



★★★ www.kalypsomedia.com ★★★

Mehr als 30 Karten, die auf militärischen Aufzeichnungen beruhen, sorgen für Authentizität!



UMFANGREICH Theatre of War umfasst jede Menge realitätsnah gestaltetes Kriegsgerät – vom Panzer über Lastwagen bis zur Artillerie.

Realitätsnahe Welt

Um Ihnen ein Gefühl dessen zu vermitteln, wie nervenaufreibend sich die Schlachten um Europa gestalteten, basieren alle Kampagnenmissionen auf wahren Kämpfen. Die Karten entwarfen die Entwickler Stück für Stück nach historischen Dokumenten.
Gleichzeitig erfahren Sie, wie groß die Auswirkungen verschiedener Wetterlagen auf Ihre Taktik sind. Nebel, Regen und Schnee schränken plötzlich die Sicht ein, Gegner verschwinden vor Ihrer Nase. Rechnen Sie jederzeit damit, überrascht zu werden!



★★★ www.kalypsomedia.com ★★★

THEATRE OF WAR

Waffen

Entfernung, Kaliber, Schütze – drei Variablen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Für jede abgefeuerte Kugel berechnet Theatre of War die ballistische Flugbahn physikalisch korrekt und bezieht zudem das Können Ihres Soldaten mit ein. Überlegen Sie gut, wer welches Ziel angreifen soll. Auch die Trefferwirkung unterscheidet sich. Schlägt eine Granate auf den Turm eines Panzers oder dessen Kette ein, sind die Folgen entsprechend verschieden und grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt.



Truppen

Ein schlechter Feldherr verliert schnell das Vertrauen seiner Mannen. Gehen Sie zu unbedacht vor, streichen Ihre Soldaten gern die Segel und treten die Flucht an. Ein Problem, mit dem auch Ihre Gegner zu kämpfen haben – nutzen Sie es aus!

ÜBERSICHT Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera behalten Sie auch bei großen Gefechten den Überblick.



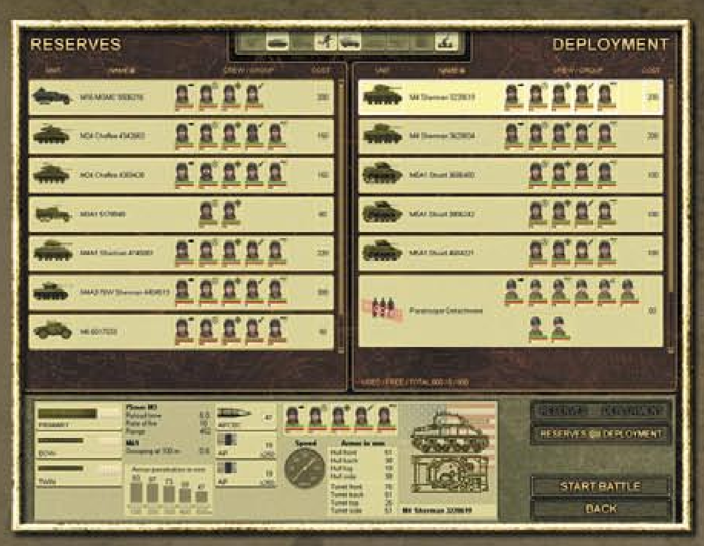

THEATRE OF WAR
★★★ www.kalypsomedia.com ★★★
Verschiedene Jahreszeiten, plötzliche Wetteränderungen und das Können Ihrer Truppe entscheiden über Sieg oder Niederlage!
SCHADEN Ein beschädigter Panzer ist bewegungslos oder kampfunfähig ein leichtes Ziel.
Mehr fürs Geld
In den USA ist Theatre of War schon seit April 2007 im Handel, im Oktober erscheint dort ein Add-on. Alle deutschen Spieler bekommen die lokalisierte Fassung des Echtzeit-Strategie-Titels inklusive der Missionen der Erweiterung – ganz ohne Mehrkosten. Ab 25. Oktober erhältlich.

THEATRE OF WAR

Lange Abende garantiert

Aufseiten von fünf Parteien – Deutschland, Russland, Frankreich, Polen und den Alliierten – betreten Sie die virtuellen Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Dabei kämpfen Sie sich durch 46 Missionen und acht Zusatzeinsätze, die eine interessante Hintergrundgeschichte zusammenhält. Dank der drei Schwierigkeitsgrade – hart fordert selbst geübte Bürostuhl-Generäle heraus – laden die Einsätze zum mehrmaligen Spielen ein.

Haben Sie den Einzelspielerteil erfolgreich absolviert, steht ein Editor bereit. Mit dessen Hilfe entwerfen Sie kinderleicht eigene Szenarios und sorgen so für noch längeren Spielspaß.



NACHSCHUB Vor der Schlacht wählen Sie, welche Truppen Sie in den Kampf führen. Geschicktes Taktieren ist Pflicht!

„Theatre of War bietet eine einzigartige Mischung aus Echtzeit-Strategie- und Rollenspiel-Elementen, die dem Titel eine Dynamik verleihen, die nur wenige Spiele dieses Genres haben.“ ★★★★ - Gamezone.com

WEITSICHT Die Grafik-Engine stammt aus einem Flugsimulator und zaubert so riesige Levels.





Weitere Informationen finden Sie im Impressum auf Seite 145.


Nimm das!
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es!
PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Mehr Infos auf www.pcaction.de
PC ACTION
2xDVD
+FILM
NEU FILM AUF DVD IM HEFT
RACHE-THRILLER
6 PC-SPIELE AUF DVD IM HEFT
JETZT NEU IM HANDEL!
*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

Die Redaktion

Magazin



JOACHIM HESSE
... will sofort *Mafia 2* spielen und begrüßt Ex-PCAler Herbert Aichinger als freien Mitarbeiter zurück im Schoß der Redaktion (siehe Seite 92).



HARALD FRÄNKEL
... findet es extrem schade, dass das neue *Star Wars*-Spiel *The Force Unleashed* offenbar nicht für den PC kommt. Wer weinen will: www.lucasarts.com.



WOLFGANG FISCHER
... hängt wieder voll an der *WoW*-Nadel. Beileidsbezeugungen, Gold und Epics an den Zwergenpriester Machiavelli auf dem Server Madmortem schicken!



RALPH WOLLNER
... freut sich über die neue Ausgabe, nämlich die von den Medikamenten. Die gibt's neuerdings schon um 9 Uhr statt um 11. Hell-yeah!



ALEXANDER FRANK
... musste neulich heftig lachen, als er einen Einarmigen in einem Second-Hand-Laden sah. Hat dort seitdem Hausverbot.



DENNIS BLUMENTHAL
... wurde Zeuge eines Wetterleuchtens, glaubte daraufhin, dass der *Krieg der Welten* real sei und versteckt sich nun mit seiner Schrotflinte.

Mods & Maps



ANDREAS BERTITS
... schafft seine Tochter seit Neuestem morgens in den Kindergarten und verfällt dabei in nostalgische Erinnerungen an seine Kindheit.



MARC BREHME
... belegte einen SM-(Schreibmaschinen!)-Kurs, um sich über die Stromersparnis zu freuen, da er den Monitor beim Tippen jetzt ausschaltet.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... kämpft mit Uwe Boll für eine bessere Welt und grüßt die GC-Besucher Patrick Kempney, Andi Mühlbauer und Christoph Wittmann.



CHRISTIAN GÜRNTH
... ist endlich zur Besinnung gekommen und hat gemerkt, dass Fleisch saugt ist und Vegetarier stinken. Zumindest in einem Paralleluniversum.

Gewaltenteilung



Foto: M. Leibetseder

Nicht nur auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig gab es aufregende Neuigkeiten, auch die PC ACTION-Redaktion hat Interessantes zu melden.

Bertits: Herr Ciszewski, warum haben Sie denn Netzwerk-Kabel um sich gewickelt?

Wollner: Weil er Anschluss sucht, hahaha! Einen Internet-Anschluss! Versteht ihr? Hohoho!

Frank: Muahaha! Herr Wollner, hat man Ihnen schon jemals gesagt, dass Sie einen ausgezeichneten Sinn für Humor haben?

Wollner: Nein.

Ciszewski: Kollege Wollner liegt gar nicht so falsch! Herr Gürnth und ich suchen tatsächlich einen Internet-Anschluss. Wir kümmern uns nämlich ab sofort ausschließlich um den PC ACTION-Online-Auftritt. Wo war die Netzwerkdose doch gleich?

Hesse: Korrekt. Die beiden Kollegen sorgen fortan dafür, dass www.pcaction.de „rult". Oder wie heißt das doch gleich auf Neudeutsch, wenn etwas den Bach runtergeht?

Fischer: Wo bleibt eigentlich Herr Gürnth? Es ist immer so doof, wenn ich der einzige Vollschlanke im Raum bin.

Blumenthal: Vielleicht hat er ja den Anschluss verpasst. Stimmt's, Herr Wollner?

Fränkel: Aber, aber, meine Herren! Hören Sie bitte auf, auf zurückgebliebene Kollegen herumzuhacken! Überlegen wir uns lieber, wie wir mit zwei Mann weniger bei dieser Spieleflut das Heft schaffen sollen!

Ciszewski: Ällabätsch! Endlich darf ich weniger arbeiten und kassiere dafür mehr Kohle. Das Schreibsklaven-Leben ist vorbei!

Frank: Ich teste *Clive Barker's Jericho*!

Fränkel: Ich *Medal of Honor: Airborne*!

Fischer: Ich schnappe mir *Obscure 2*!

Blumenthal: Und ich das *Medieval 2*-Add-on!

Hesse: Außerdem hätte ich ein Ticket in die USA. Wer von den Heft-Redakteuren möchte sich den tollen Ego-Shooter *Borderlands* in Dallas ansehen? Auf dem Flug gibt's Bier und nackte Mädchen. In beide Richtungen. Gratis!

Ciszewski: Ich hasse euch!

AUSSERDEM IM HANDEL:



PC ACTION als PDF
Auf der Webseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im PDF-Format.

PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt's auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD.

Sonderheft: Half-Life 2
Alle Infos, die Anhänger von *Half-Life 2* und *Counter-Strike Source* brauchen. Inklusive Riesenposter!

PC ACTION Premium:
Die Ausgabe 11/2007 gibt es auch als limitierte Premium-Edition in Silbertüte. Inhalt: das aktuelle Heft, Mauspad, Poster, Aufkleber!

TEST DES MONATS



Half Life 2: Episode Two

AB SEITE 72

Der nächste Ballerhappen rund um Gordon Freeman und Alyx Vance steht bereit. Weil Entwickler Valve kein Testmuster rausrücken wollte, stürmten wir kurzerhand deren Büros in Seattle und spielten dort.

BETA-TEST



Clive Barker's Jericho

AB SEITE 76

Kurz vor Redaktionsschluss traf das Testmuster zur blutigen Zombiehatz ein. Das Ballerspiel schickt Sie direkt in die Hölle!

THEMA DES MONATS



Borderlands

AB SEITE 42

Sie stehen auf Endzeitszenarien, haben aber keine Lust auf Rollenspiel-Gedöns? Dann freuen sich auf *Borderlands* von Gearbox Software. Die Entwickler von *Brothers in Arms* haben einen revolutionären neuen Ego-Shooter in der Mache. Wir haben die Herren für Sie besucht.

PC ACTION 11/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

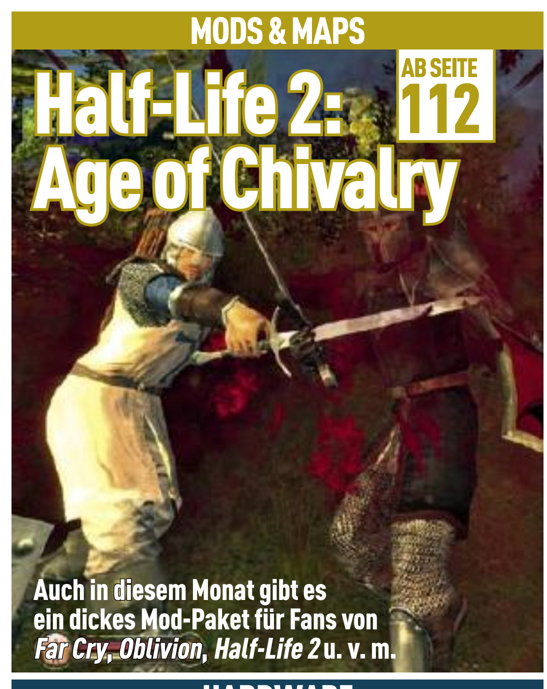
MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

Braucht man heutzutage wirklich noch Soundkarten oder genügen die Onboard-Chips, um die Ohren durchzupusten?

MODS & MAPS

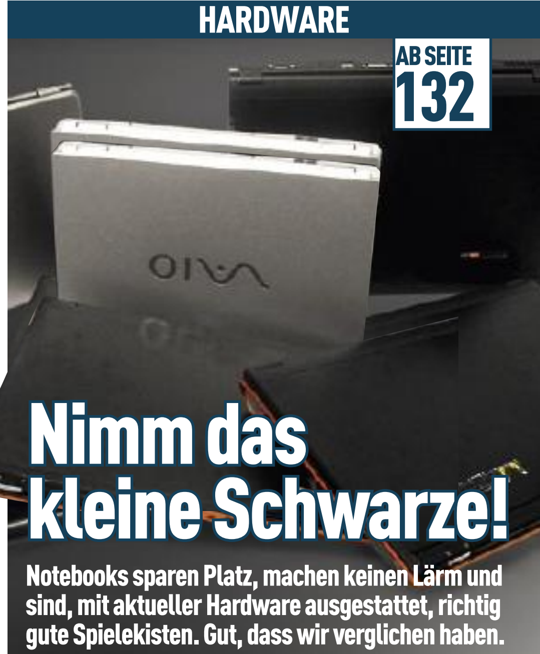


Half-Life 2: Age of Chivalry

AB SEITE 112

Auch in diesem Monat gibt es ein dickes Mod-Paket für Fans von *Far Cry, Oblivion, Half-Life 2* u. v. m.

HARDWARE



AB SEITE 132

Nimm das kleine Schwarze!

Notebooks sparen Platz, machen keinen Lärm und sind, mit aktueller Hardware ausgestattet, richtig gute Spielekisten. Gut, dass wir verglichen haben.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversionen: Blitzkrieg-Erweiterungen (selbstlaufend): Burning Horizon, Iron Division, Rolling Thunder • Fate by Numbers • Tagap • **Trial-Version:** Guild Wars: Factions • **2 Spiele-Demos:** FIFA 08 • World in Conflict • **12 Videos:** Borderlands • Crysis • Enemy Territory: Quake Wars • Half-Life 2: Age of Chivalry • Kane & Lynch: Dead Men • Medal of Honor: Airborne • Medieval 2: Total War - Kingdoms • Operation Flashpoint 2: Dragon Rising • PC ACTION auf der Games Convention, Teil 1 • PC ACTION auf der Games Convention, Teil 2 • PC ACTION kocht nicht • S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch mit erweiterten Ab-18-Videos zu Kane & Lynch: Dead Men und Medal of Honor: Airborne.

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSIONEN

Blitzkrieg-Add-ons

- Burning Horizon
- Iron Division
- Rolling Thunder

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	700 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.blitzkrieg.de

- Packende Panzergefechte
- Schnelle Strategie ohne langwierigen Basisbau
- Add-ons lauffähig ohne Hauptprogramm *Blitzkrieg*

VOLLVERSION

Tagap



Verrückte Pinguine in einem apokalyptisch gutem Actionspiel.

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.tagap.net

- Schnell erlernbare Hüpf-Action in 2D
- Ballern Sie sich mit Pinguin Pablo in die Freiheit
- Derbe Splatter-Effekte

VOLLVERSION

EXKLUSIV!

Fate by Numbers



Film-Noir-Krimi mit Videos in HD-Qualität und packender Story.

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.fatebynumbers.com

- Düstere Zukunftsvision
- Klassisches Point-&-Click-Adventure
- Filmsequenzen in High-Definition-Qualität

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

TRIAL-VERSION

Guild Wars: Factions

Sie möchten in das spaßige Online-Rollenspiel *Guild Wars: Factions* reinschnuppern? Kein Problem: Satte zehn Stunden dürfen Sie gratis durch die malerischen Landschaften stampfen und Monster plätten.

WICHTIG: Um den Lizenzschlüssel für den Probezugang per E-Mail zugeschickt zu bekommen, müssen Sie registriertes Mitglied bei www.pcaction.de sein, sich dort einloggen und folgende Seite besuchen: www.pcaction.de/go/factions.
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, danach bekommen Sie den Lizenzschlüssel. Jetzt haben Sie 14 Tage Zeit, ausführlich in die Online-Welt von *Guild Wars: Factions* einzutauchen.

- 10 abwechslungsreiche Klassen
- Gut ausbalancierte Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe
- Im Gegensatz zu Konkurrenzspielen keine monatlichen Kosten
- Monster in hübschen Instanzen vermöbeln
- PC ACTION-Wertung: 86 Prozent (7/2006)

GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	800 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	de.guildwars.com

DEMOS

World in Conflict | FIFA 08



MODS & MAPS

Far Cry: Cleaning of Islands | Half-Life 2: Age of Chivalry

EXKLUSIV!



EXKLUSIV!

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Kane & Lynch: Dead Men | Crysis

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



PC ACTION auf der Games Convention | S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Sympathy for Mr. Vengeance

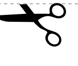
Nur in:



DÜSTER-BLUTIGER *OLDBOY*-VORGÄNGER VOM SÜDKOREANISCHEN KULT-REGISSEUR CHAN-WOOK PARK

Im Mittelpunkt der finsteren Racheballade steht der taubstumme Ryu, der seiner tödlich erkrankten Schwester eine neue Niere besorgen will. Dabei gerät er auf die schiefe Bahn und tritt eine Lawine von tragischen Ereignissen los, die sich nicht mehr stoppen lässt. Definitiv kein Film für Happy-End-süchtige Weicheier, die kein Blut sehen können.





Vollversion:
Drei Blitzkrieg-Add-ons

Der geballte Strategiehammer: *Burning Horizon, Iron Division* und *Rolling Thunder*!

Vollversion:
Fate by Numbers

Rätselhaft: Spannendes Krimi-Adventure in kultigem Film-Noir-Stil.

Vollversion:
Tagap

Einfach apokalyptisch: Spaßige 2D-Ballerei mit wild gewordenen Pinguinen.

PC ACTION

Blitzkrieg-Add-ons Burning Horizon, Iron Division, Rolling Thunder; Tagap, Fate by Numbers, Trial-Version: Guild Wars: Factions

11/2007

DVD

SEITE A

VOLLVERSIONEN:
- Blitzkrieg-Erweiterungen (selbstlaufend):
- - Burning Horizon
- - Iron Division
- - Rolling Thunder
- Fate by Numbers
- Tagap

TRIAL-VERSION:
- Guild Wars: Factions (10 Stunden Spielzeit)

EXTRAS:
- Podcast #11 (mp3)
- Realtek-Soundtreiber
- Throat-Cut: Burn in Hell (mp3)

MODS & MAPS:
- Half-Life 2
- - Age of Chivalry

PATCHES:
- Overlord v1.2 (int)

TIPPS & TRICKS:
- Kurztipps

SEITE B

DEMOS
- FIFA 08
- World in Conflict

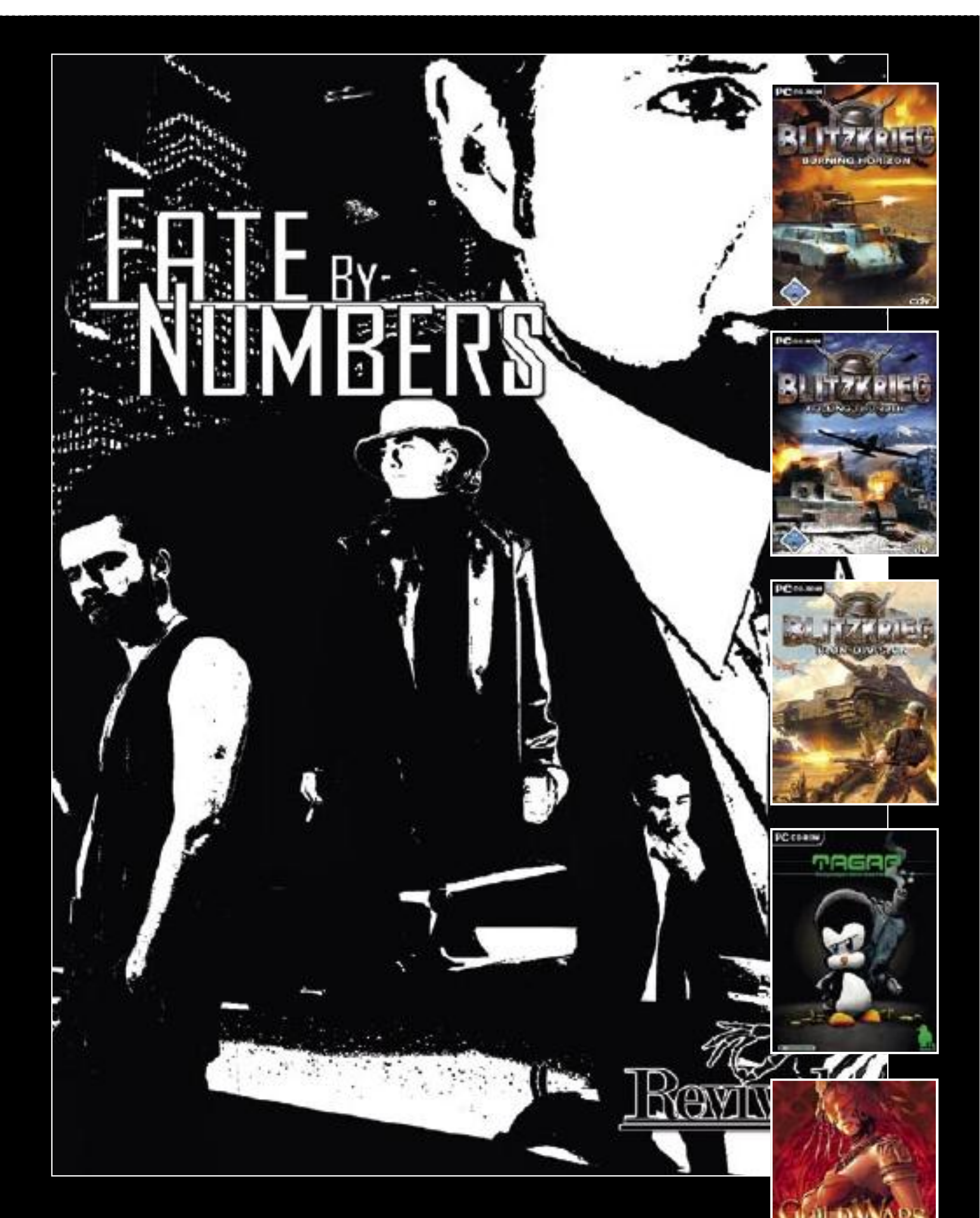
TRAILER:
- Mafia 2

MODS & MAPS:
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- - Map-Pack
- Company of Heroes
- - Europe in Ruins
- Far Cry
- - Cleaning of Islands
- Medieval 2: Total War
- - Road to Jerusalem
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- - Clocks of Cyrodiil
- - Oblivion DV und EV auf einem PC
- World of Warcraft
- - Omen

TOOLS:
- Adobe Reader 8.0
- Direct X 9.0c
- Gamers.IRC5.01
- VLC 0.8.4a win32
- Wallpapers
- Winzip

VIDEOS:
- Borderlands
- Crysis
- Enemy Territory: Quake Wars
- Half-Life 2: Age of Chivalry
- Kane & Lynch: Dead Men
- (erweitert AUF AB-18-VERSION!)
- Medal of Honor: Airborne
- (erweitert AUF AB-18-VERSION!)
- Medieval 2: Total War - Kingdoms
- Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
- PC ACTION auf der Games Convention, Teil 1
- PC ACTION auf der Games Convention, Teil 2
- PC ACTION kocht nicht
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!



Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!

Neu: 8 GB!



LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

8-GIGABYTE-USB-STICK, PLUG-&-PLAY-FÄHIG

Sie kennen das bestimmt: Ein Freund hat etwas Tolles auf der Festplatte seines PCs und Sie wollen es auch. Mit unserem mobilen Luxus-Speicherstick kein Problem! Einfach in den USB-Port einstecken und schon können Sie gigantische acht Gigabyte in die Hosentasche saugen. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht erforderlich. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows ME/2000/XP keine Treiber und ist erschütterungsbeständig. Somit also ideal für den Transport von Daten geeignet. Unbedingt abgreifen!

PRÄMIEN-NR.: 003250

RAZER DEATH ADDER

Eine gute Maus braucht jeder, der gut spielen und sich schnell durch Anwendungen klicken will. Perfekt, denn wir geben sie Ihnen! Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, der die Unterlage mit einer Infrarot-LED messerscharf abtastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe inklusive eines dezent beleuchteten Scrollrads. Mit 100 Gramm lässt sich die Maus leicht bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positions-Feedback. Dazu passt das extralange Zwei-Meter-Kabel. Vorbildlich ist auch das Gewicht: Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode bleibt die Maus präzise wie ein Schweizer Uhrwerk. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Die geschwungenen Formen der als Rechtshändermaus ausgelegten Death Adder passen sich normal großen Händen so gut an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten.

PRÄMIEN-NR.: 003164



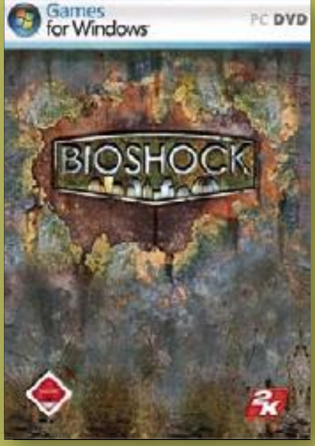


300 SPECIAL EDITION (2 DVDs)

Grandiose Verfilmung des Kultcomics von Frank Miller, in dem König Leonidas mit 300 Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht.

Lieferung erfolgt, sobald verfügbar.

PRÄMIEN-NR.: 003244

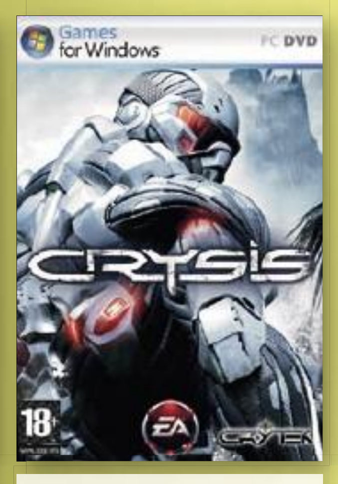


BIOSHOCK PC-DVD

Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.

PRÄMIEN-NR.: 003243

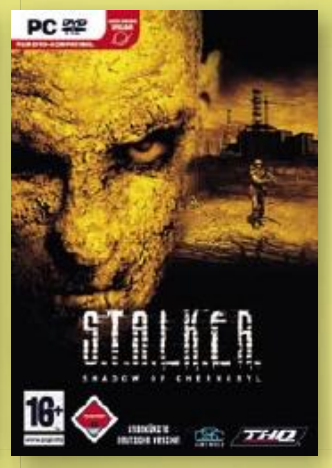


CRYSIS

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.

PRÄMIEN-NR.: 003253



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte vor postapokalyptischer Kulisse.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 002633



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079

50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie einkaufen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!

PRÄMIEN-NR.: 002918



LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197

FIGUR DUNKELELFE SCHATTENLIED AUS SPELLFORCE 2

Die exklusive Figur der Dunkelelfe Schattenlied ist unglaubliche 40 Zentimeter hoch und besteht aus Resin (Hartplastik). Ein Muss, nicht nur für Fantasy-Fans!

PRÄMIEN-NR: 002965

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
  (€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)
- ❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)
- ❐ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo (Abocode PA0028)
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)
- ❐ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 46

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).



€ 4,99 je Spiel!

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1. Asphalt: Urban GT® 2
2. Gangstar: Crime City(TM)
3. Stirb Langsam 4.0: Das Handyspiel
4. Might and Magic II
5. Driver® L.A. Undercover
6. Midnight Hold'em Poker(TM) 3D
7. Porn Manager 2: The Villa
8. Shrek der Dritte
9. Rise of Lost Empires
10. Guitar Legend: Get on Stage!



Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE



Might and Magic II

GAME-CODE: 912



Guitar Legend: Get on Stage!

GAME-CODE: 910



Deal or No Deal

GAME-CODE: 906



Everyday English Trainer

GAME-CODE: 909

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

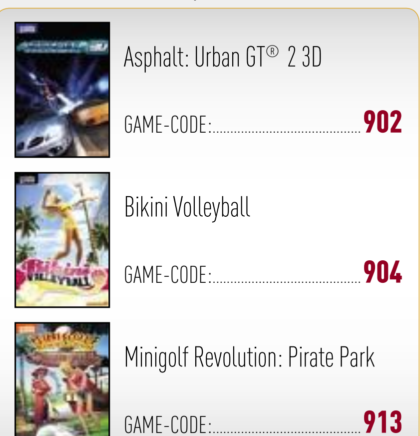
Action

Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: 908

Stirb Langsam 4.0: Das Handyspiel
GAME-CODE: 919

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: 920

Sport



Asphalt: Urban GT® 2 3D
GAME-CODE: 902

Bikini Volleyball
GAME-CODE: 904

Minigolf Revolution: Pirate Park
GAME-CODE: 913

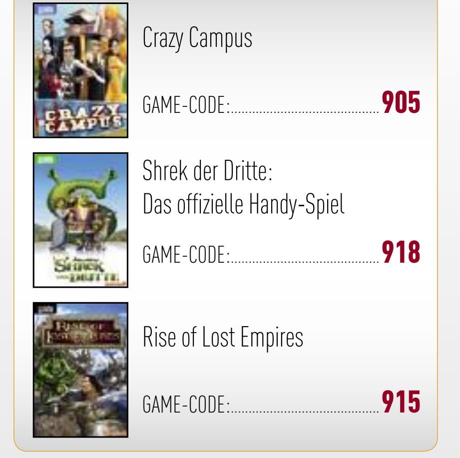
Logic

Dr Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 907

Rock 'n' Blocks
GAME-CODE: 916

Midnight Hold'em Poker™ 3D
GAME-CODE: 911

Arcade



Crazy Campus
GAME-CODE: 905

Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE: 918

Rise of Lost Empires
GAME-CODE: 915

Erotic

Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: 914

Sexy Puzzle 2
GAME-CODE: 917

Bikini Balls 2
GAME-CODE: 903

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: 921

Age of Traders
GAME-CODE: 901

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 900

TOP NEWS



Nod-Anführer Kane (dargestellt von Schauspieler Joe Kucan) greift nach der Macht.

In den Ruinen einer Stadt kommt es zum Gefecht zwischen Truppen der GDI (links) und der Nod.

COMMAND & CONQUER 3: KANES ZORN

Nimm es in die Hand!

Bald liegt es an Ihnen, den Krieg um das Erz Tiberium fortzuführen und hinter das Geheimnis des Nod-Führers Kane zu kommen.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Kane, der Anführer der fiesen Nod, ist einfach nicht totzukriegen. Ob er mit Johannes Heesters verwandt ist, wissen wir zwar nicht, dafür aber, dass im Frühling 2008 ein Add-on zu Electronic Arts' *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* erscheinen soll. In *Kanes Zorn*, so der Untertitel der Erweiterung, erfahren Sie mehr über den charismatischen, aber hinterhältigen Nod-Führer. Denn das neue Kapitel der Echtzeit-Strategiesaga erzählt unter anderem, was Kane so alles nach dem 1999 erschienenen *Tiberian Sun* getrieben hat. Nebenbei erfahren Sie außerdem Genaueres über seine Machenschaften während *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* und darüber hinaus.

FRISCH AUF DEN TISCH

Wie sich das für ein zünftiges Add-on gehört, schicken Sie frische Einheiten in die spektakulären 3D-Schlachten auf der Erde der Zukunft. Etwa den Panzer Spectre, der getarnt aufseiten der Nod den Feinden hinterherjagt oder den Helikopter Hammerhead der GDI, der in der Luft keine Munition auffüllen muss. Außerdem erobern Sie nun in einem neuen Spielmodus auf einer Weltkarte Gebiete nach Ihrem Ermessen, was *Kanes Zorn* eine größere strategische Tiefe geben soll. Anhand der ersten Screenshots (oben) machen Sie sich einen Eindruck von der gewohnt guten Grafik des Add-ons. Ob tatsächlich alle Geheimnisse der *Command & Conquer*-Serie und des mysteriösen Kane gelüftet werden, erfahren wir im nächsten Jahr. Andreas Bertits

Info: www.commandandconquer.com

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Bebenswert




Enemy Territory: Quake Wars kommt am 28. September in einer normalen (linke Schachtel) und einer limitierten Sammler-Edition.

AUF DVD VIDEO

Die außerirdischen Strogg fallen über unseren Planeten her wie Ottfried Fischer über ein Schnitzel. Laden Sie durch, am 28. September bebt die Erde.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Das vorab bereits mehrfach prämierte (u. a. bester Online-Mehrspieler-Shooter auf der E3-Messe 2006) *Enemy Territoy: Quake Wars* hat Goldstatus erreicht! Für Ahnungslose: Das bedeutet, dass die Entwicklung an Splash Damages potenziellem *Battlefield*-Killer abgeschlossen ist. Jetzt presst Vertrieb Activision das Teil noch auf DVD, tütet es ein und stellt es am 28. September in die Händlerregale. Wer sich die Vorabbox krallt, erhält zwei Sammelkarten, sowie Dogtags (Metallplaketten) und darf sich einen Kampfnamen reservieren. Wir haben das längst getan: „Golden-Shower-Hesse", „Mittelstreifen-Fränkel" und „Pornolocke-Blumenthal" sind also schon vergeben.

DAS VOLLE PROGRAMM

Auch für Fans von Extrawürsten haben wir gute Nachrichten: Die nicht mal zehn Euro teurere Sammler-Edition kommt in einer anderen Schachtel (siehe oben rechts) mitsamt Bonus-DVD, Poster und einem Dutzend Sammelkarten. Jürgen Krauß

Info: www.enemyterritory.com



Ein leicht gepanzerter Anansi der GDF hat einen Hog-Flieger der Strogg zerlegt.



»Einladend: Raucherabteil.«

Eines der Rätsel: Sorgen Sie mit Jim (Hintergrund) dafür, dass der Herr am Tisch beim Würfelspiel verliert.

TREASURE ISLAND

Wenn's ums Geld geht

Wer seinen Schatz nicht heiraten will, sollte ihn zumindest finden. Wir kennen das passende Spiel dazu.

ADVENTURE | Früher, als der beste Freund des Kindes noch nicht der Fernseher oder die Crack-Pfeife war, gab es Dinge, die nannte man Bücher. Eines der schönsten Abenteuerbücher ist von Robert Louis Stevenson und heißt *Die Schatzinsel* (im englischen Original: *Treasure Island*). Dazu basteln die Berliner Entwickler Radon Labs (*Drakensang*) gerade ein Spiel, das uns Projektleiter Thomas Möhring vorführte. Sie steuern den 17-jährigen Jim Hawkins, der sich mit einer feindlich gesinnten Piratenmannschaft auf die Suche nach dem Ort mit dem Kreuz auf seiner Schatzkarte macht – neu hinzugekommene Liebesgeschichte inklusive. Das Klick-Adventure hinterließ einen guten Eindruck bei uns. Die 3D-Optik im 16:9-Format sieht ordentlich aus, aber Grafikkracher waren die Spiele mit der Nebula-Engine bisher nie. Wir hoffen dafür auf jede Menge knackiger Rätsel und eine Anspielung auf *Monkey Island*, die wir uns von den Entwicklern gewünscht haben. Erscheinen soll das Spiel Ende November. Joachim Hesse, Dennis Blumenthal (Kasten)

Stürmische Überfahrt zur Schatzinsel.

»Er wollte sie im Sturm erobern, doch sie war nicht da.«

Info: www.treasure-island-game.de

Verrückte Inseln

Nicht nur in *Treasure Island* gibt's abgefahrene Inseln, auch in der Realität – sehen Sie selbst!

Großbritannien



Foto: action press

In Großbritannien fahren alle auf der falschen Straßenseite, eine Frau ist Staatsoberhaupt (okay, wir mit einer Kanzlerin müssen ruhig sein) und es riecht stets nach Tee. Dort ist es sogar gesetzlich verboten, im Westminster-Palast zu sterben oder betrunken auf Kühen zu reiten. Verrückt!

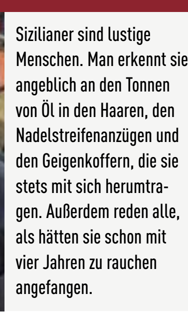
Australien



Foto: action press

Die größte Sträflingskolonie der Welt. Wegen des Treibhauseffekts knallt den Australiern den ganzen Tag die Sonne auf den Schädel, was dazu führt, dass sie ständig gut drauf sind, Koalabär-Rennen veranstalten, Kängurus als Einkaufsbeutel dressieren oder Stachelrochen ärgern.

Sizilien



Sizilianer sind lustige Menschen. Man erkennt sie angeblich an den Tonnen von Öl in den Haaren, den Nadelstreifenanzügen und den Geigenkoffern, die sie stets mit sich herumtragen. Außerdem reden alle, als hätten sie schon mit vier Jahren zu rauchen angefangen.



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER DEN BESTEN FILM DER WELT



»Neu im Kino: Bohrat und die weiße Frau.«

Lukasz Ciszewski posiert neben der zwei Meter großen Big-Daddy-Statue von Oxmox.

Ich bin Bioshocked!

Bioshock ist für Sie sicherlich schon ein alter Hut, aber ich kam erst jetzt dazu, es durchzuspielen. Es ist nicht nur mein derzeitiger Favorit für das Spiel des Jahres, sondern richtig guter Kinostoff! Ich wünsche mir sofort eine Verfilmung von Regisseur Guillermo del Toro (*Hellboy*, *Pans Labyrinth*). Was mir jedoch negativ auffiel, ist die kreative Armut bei der Plasmid-Auswahl. Das sind diese Teile, die den Hauptdarsteller dazu befähigen, Feuerbälle zu schleudern, Gegner einzufrieren und so weiter. Da hätten sich die Jungs bei 2K Boston ruhig etwas mehr austoben können. Für Teil 2 wünsche ich mir folgende Varianten: Dutroux-Plasmid: Wendet man das Ding bei einem Big Daddy an, geht er auf seine junge Begleiterin (Little Sister) los und macht dabei Fotos. Die Polizei trifft ein und knallt den Lüstling über den Haufen. So gerät man als Spieler an die Ressource „Adam", ohne sich mit dem Riesenvieh herumärgern zu müssen. Möbelpacker-Plasmid: Dank cooler Physik-Engine kann man im Spiel ja Möbelstücke herumschieben, was jedoch nix bringt. Ist dabei aber mein Plasmid aktiv, kriegt man automatisch Dollars aufs Konto und eine alte Oma ruft dauernd: „Pass auf die Türrahmen auf, du Drecksau!" Juhnke-Plasmid: Überall in Rapture liegen Wein- und Schnaps-Flaschen rum. Trinkt man zu viel von dem Zeug, leidet kurze Zeit das Sehvermögen. Mittels Juhnke-Plasmid läuft das Ganze umgekehrt. Je mehr Sie saufen, desto stärker und schneller werden Sie. Cool wäre auch ein Plasmid, mit dem man Menschen in Affen verwandelt. In der Realität gibt es so einen Vorgang bereits. Das nennt man „PC ACTION-Redakteur werden". Wo wir gerade bei armseligen Kreaturen sind – einige Gegner in *Bioshock* erinnern mich tatsächlich an meine Kollegen. Zum Beispiel schlurft ein Typ durchs Spiel, der immer jammert: „Ich fühle mich so einsam und alleine!" Genau das sagt Herr Wollner auch immer, weil wir privat nichts mit ihm zu tun haben wollen.



DER ULTIMATIVE SHOWDOWN



Hier kommt uns ein Zombie zu nahe. Mit dem Brecheisen ziehen wir dem Kerl einen eleganten Scheitel.

Mit Dead Island wirft uns Techland einen blutigen Brocken vor die Füße, den man erst einmal verdauen muss. Freunde der derben Kost dürften begeistert sein

EGO-SHOOTER | Durch unglückliche Umstände landet ein Pärchen getrennt voneinander auf einem Inselparadies. Sie übernehmen die Rolle des bislang namenlosen Helden und machen sich auf die Suche nach Ihrer Freundin. Da die Insel vor Zombies nur so wimmelt, erweist sich dieses Unterfangen als enorm schwierig. Aber Sie dürfen fast alle Objekte der Spielwelt als Waffe einsetzen und richten auf dem sonnigen Eiland im Handumdrehen ein Blutbad an. Was wir auf der Spielemesse Games Convention gesehen haben, ist so interessant, dass wir demnächst eine feine Vorschau planen. Das Massaker startet übrigens irgendwann 2008. Ralph Wollner

Info: www.deadislandgame.com

POSTAL THE MOVIE

Was für ein Bollwerk!

Wie heißt der Hauptdarsteller in *Postal - der Film*?
A) Duden
B) Uwe Boll
C) Dude

Am 18. Oktober läuft *Postal - der Film* in den deutschen Kinos an. PC ACTION hatte mal wieder die Nase vorn und durfte sich den Streifen bei einem Pressetermin anschauen. Weil er uns so gut gefallen hat, freuen wir uns, Ihnen unser grandioses *Postal*-Gewinnspiel zu präsentieren. Hier gibt es Preise, die Fans Freudentränen in die Augen treiben.

10x *POSTAL*-KAPPE
Modernes Teil mit schickem Logo. Wert: 18 Euro.



20x FREIKARTE
Schauen Sie sich *Postal* gratis an. Einfach Freikarte am Kinoschalter abgeben und los geht's!

POSTAL-FREIKARTE



1x DUDE-AUFSTELLER
Der Hingucker! Lebensgroß und superhübsch. Beim Vorbeigehen maunzt die Katze und ein Schuss ertönt. Wert: 35 Euro.

10x T-SHIRT
Feines Stöffchen mit provokantem Aufdruck. Macht Sie zum Chef jeder Party. Wert: 18 Euro.

10x SOUNDTRACK
Der Hörgenuss für *Postal*-Fans. Originalverschweißt und voller Musik. Wert: 15 Euro.

5x KROCHY-DOLL
Niedliches Plüschpüppchen im Pimmel-Design. Kommt überall gut. Wert: 18 Euro.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 26. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **19. Oktober 2007**.

LIES MICH!

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky AUF DVD VIDEO



Ego-Shooter | Anhänger des Tschernobyl-Shooters *S.T.A.L.K.E.R.* strahlen bald wieder! Wenn *Clear Sky* zum Preis von knapp 30 Euro auf ihrer Festplatte gelandet ist. Neue Monster, unverbrauchte Gebiete (ganze 14 davon planen die Entwickler von GSC Gameworld) und acht Parteien sollen es in das Programm schaffen. Die Geschichte spielt ein Jahr vor den bekannten Ereignissen aus *Shadow of Chernobyl*. Angepeilter Veröffentlichungstermin des Add-ons: erstes Quartal 2008. (AW)

Info: www.stalker-game.com

The Chosen



Rollenspiel | Der deutsche Herausgeber CDV will die Spielergemeinde am Ende des Jahres mit *The Chosen* (zu Deutsch: der Auserwählte) beglücken. In diesem Rollenspiel bringen Sie einigen garstigen Monstern dank Magie und Schusswaffen bei, warum der Mensch die Krönung der Schöpfung darstellt. Das Ganze spielt sich im 19. Jahrhundert ab. Die Bleispritzen sollen sich übrigens beliebig miteinander kombinieren lassen. Mehr Informationen gibt es derzeit nicht. Kostenpunkt: rund 40 Euro. (AW)

Info: www.cdv.de

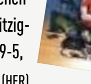
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising AUF DVD VIDEO



Ego-Shooter | Skira, eine Insel nördlich von Japan, ist Ihr virtueller Spielplatz in der realitätsnahen Kriegssimulation. In der 220 Quadratkilometer umfassenden Umgebung streiten sich Russland und Japan um wertvolles Erdöl. Codemasters werkelt an dem Titel unabhängig vom *Operation Flashpoint*-Entwickler Bohemia Interactive und verspricht ein Spiel komplett ohne Skript-Ereignisse. Ein Termin steht noch nicht fest. (AW)

Info: www.codemasters.de/flashpoint2

Spielefresser, Biomonster & Fanboys

Vermischtes | Dieses Buch ist für alle interessant, die ein bisschen hinter die Kulissen der Spielebranche schauen wollen. Uns gefallen die Kolumnen von Autor und Redakteur Jörg Luibl am besten, in denen er sich nicht so verbissen, sondern witzig gibt (ISBN-Nummer: 978-3-9811417-9-5, 160 Seiten, 9,95 Euro). (HFR)

Info: www.csw-verlag.de



In *Empires: Total War* spielt man nun auch Seeschlachten wie diese hier in beeindruckender 3D-Grafik.

EMPIRES: TOTAL WAR

See-Hilfe

Strategie-Anhänger haben Grund zum Jubeln – die erfolgreiche *Total War*-Serie bekommt eine Fortsetzung.

STRATEGIE | Nachdem die Entwickler von Creative Assembly bisher Japan, das antike Rom und gleich zweimal das Mittelalter in ihrer Strategiespiel-Reihe thematisierten, wagen sie sich nächstes Jahr mit *Empires: Total War* in das 18. Jahrhundert. Da zu dieser Zeit in Sachen Kriegsführung besonders Seeschlachten hervorstachen, soll *Empires* gerade in dieser Disziplin vieles besser machen als seine Vorgänger. Auch Diplomatie und Handel erfahren eine Weiterentwicklung. Historisch korrekte Ereignisse wie die Unabhängigkeitserklärung der USA finden ebenso den Weg ins Spiel. Wir freuen uns! Dennis Blumenthal

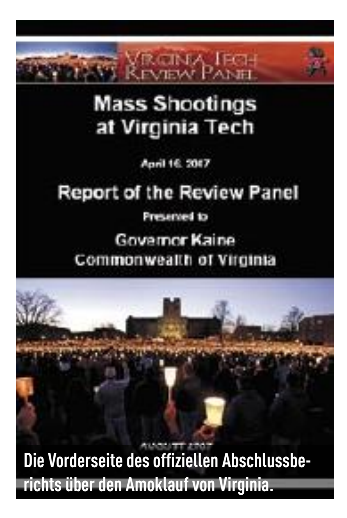
Info: www.totalwar.com

THEMA „KILLER-SPIELE“

Es ist amtlich!

Am 16. April 2007 tötete der 23-jährige Cho Seung Hui auf dem Campus der Virginia-Tech-Universität 33 Menschen. Nun liegt der offizielle Abschlussbericht der Behörden vor.

POLITIK | Aus dem Bericht geht hervor, dass keine Parallelen zwischen dem Amoklauf von Cho Seung Hui und Computerspielen mit gewalttätigen Inhalten gefunden wurden. Der Täter sei zwar im Besitz eines Computers gewesen, habe jedoch keine derartigen PC-Spiele besessen, so der Bericht. Dafür heißt es weiter, er habe bereits seit der Grundschule unter schweren Kommunikationsschwierigkeiten gelitten und sich als Außenseiter empfunden. Dennis Blumenthal


Virginia Tech Review Panel

Mass Shootings at Virginia Tech

April 16, 2007

Report of the Review Panel

Presented to

Governor Kaine
Commonwealth of Virginia

Die Vorderseite des offiziellen Abschlussberichts über den Amoklauf von Virginia.

Info: www.pcaction.de

LIES MICH!

Beowulf

Action | Beowulf ist eine nordische Heldengeschichte, in der ein Krieger ein fürchterliches Monster, Gürn ... ähm Grendel genannt, bekämpft. *Beowulf* ist aber auch der Titel eines Computer-Animationsfilms mit Staraufgebot, dem diese Sage zugrunde liegt. Versteht sich von selbst, dass dazu ein Spiel erscheint. Im Action-Titel von Ubisoft metzeln Sie sich als Beowulf durch gewaltige Gegnerhorden. Unterstützung erhalten Sie durch machtvolle Kombinationsangriffe (Combos) und eine ganze Armee von Mitstreitern, denen Sie sogar Befehle erteilen dürfen. Angetrieben wird *Beowulf* von derselben Grafik-Engine wie die *Ghost Recon Advanced Warfighter*-Titel. Erscheinungstermin: November. (WF)



Info: www.ubisoft.de

Collapse: Devastated World

Action | Gegen Ende des 21. Jahrhunderts steht die Menschheit am Abgrund. Die wenigen verbliebenen Männer und Frauen kämpfen täglich gegen mutiertes Viehzeug und Außerirdische ums pure Überleben. Als Mitglied einer Elite-Einheit gehen Sie auf eine Mission, von der die Zukunft der Menschheit abhängt. Spielerisch lässt sich *Collapse* vom Entwickler Creoteam am besten als actionreiches Gehacke und Geballer mit Rätseleinlagen charakterisieren, präsentiert in der Verfolgerperspektive. Termin: Frühjahr 2008. (WF)



Info: www.buka.com

Warhammer: Mark of Chaos – Battle March

Echtzeit-Strategie | Darauf haben Fans gewartet! Zumindest diejenigen, die das komplexe *Mark of Chaos* bereits durchgespielt haben. *Battle March*, das 2008 erscheinen soll, bietet eine neue Solokampagne, bei der Sie endlich auch Dunkelelfen, Orks und Goblins in die Schlacht führen! Außerdem integriert das Black-Hole-Entwicklerteam erweiterte Modifizierungsmöglichkeiten für Einheiten. (WF)



Info: warhammer.deepsilver.com/de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Die *Fallout*-Serie wird fortgesetzt – von den *Oblivion*-Machern, mit *Oblivion*-Grafik und neuer Spielmechanik. Was halten Sie davon?

- Ich kenn zwar *Fallout 1* und *2* nicht, aber ein neues Spiel von den *Oblivion*-Machern interessiert mich auf jeden Fall. 38 %
- *Fallout 3*? Juckt mich so viel wie ein Reaktorzwischenfall in Tadschikistan! 39 %
- Wurde aber auch Zeit, dass die Serie fortgesetzt wird. Ich finde den neuen Stil klasse. 17 %
- Das geht gar nicht! Ich will ein *Fallout 3* im Grafikstil des zweiten Teils. 6 %

Lustobjekt des Monats



Steckbrief

Spiel: Blazing Angels 2: Secret Missions of WW 2
Name: Mal ehrlich, das ist doch das Letzte, was einen beim Anblick einer halbnackten Dame interessiert!
Künstlername: Und das auch nicht!
Position: Der Momentaufnahme nach zu urteilen arbeitet die Gute als Putzfrau.
Geburtsdatum: Wie jeder landungssichere Flieger feiert die Dame ihren Geburtstag am 11. September.
Geschätzte Körbchengröße: 75 B (auch wenn sie dank der Gravitationskraft wie 75 C anmutet)

Geburtsort: Schätzungsweise Silicon Valley
Internetseite: www.blazingangels2.com
Was wir mit ihr am liebsten machen würden: Na, was wohl? Kochen und unsere Bude putzen lassen!
Neuigkeiten zum Spiel: Teil 1 war klasse (82 Prozent in der Ausgabe 6/2006). Die Testversion des Nachfolgers verpasste unseren Redaktionsschluss nur knapp.

Wenn man Economy-Klasse fliegt, verrenkt man sich auf den billigen Plätzen. Logisch, wo das Geld doch nicht mal für Klamotten ausreicht. Armes, armes *Blazing Angels 2*-Model!


THE WITCHER®
Nightwish
Nightwish
Dark Passion Play
Erhältlich als:
Limitiertes 2CD Digipak
Ltd. 2LP-Pic oder
Standard CD
Mailorder Box-Edition
Ab 28.09. überall erhältlich!
Games for Windows
PC DVD
THE WITCHER
18
BIOWARE
CDPROJEKT
ATARI
Vorläufiger Packshot
[…] Die Konkurrenz soll sich warm anziehen! […]
PC Games 08/2007
OKTOBER 2007
35 JAHRE
ATARI
WWW.35JAHREATARI.DE
www.thewitcher.com
Powered by
BIOWARE Aurora Engine
CDPROJEKT
ATARI

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 26.

1. Crysis

Der Kampfanzug, den man als Spieler in *Crysis* trägt, hat mehrere Funktionen. Im Stärke-Modus können Sie selbst Fahrzeugen enormen Schaden zufügen.

»Protzig: Ehering im Jeep-Design.«

AUF DVD
VIDEO

1 (1)

Worum geht es?
Außerirdische sind auf einem Inselparadies gestrandet, das von Nordkorea beansprucht wird. Natürlich kann die Weltpolizei (Synonym für die Vereinigten Staaten von Amerika) das nicht einfach so durchgehen lassen und schickt Elitesoldaten mit speziellen Kampfanzügen auf das Eiland, um ein wenig mitzumischen.

Warum brauchst du es?
Weil Sie in dieser fantastischen Science-Fiction-Geschichte die Rolle von einem der erwähnten Elitekrieger übernehmen dürfen. Und weil *Crysis* einfach unverschämt gut aussieht und eine derartige Fülle an Details bietet, dass einem buchstäblich Hören und Sehen vergeht. Noch mehr Gründe finden Sie in der Vorschau ab Seite 54.

Was gibt es Neues?
Während das gemeine Volk auf der Spielemesse Games Convention „nur" eine Direct-X-9-Version des Titels spielen durfte, legte Kollege Wollner hinter verschlossenen Türen Hand an das DX-10-Gegenstück. Seitdem ist er verwirrter als sonst, spricht über nichts anderes mehr und schlurft sabbernd durch die Redaktion.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	15. November 2007



2. Grand Theft Auto 4



2 (2)

Worum geht es?
Als abgebrühter Ostblockgauner Niko Bellic machen Sie New York unsicher – Schießereien, Autoverfolgungsjagden und eine packende Geschichte inklusive.

Warum brauchst du es?
Freuen Sie sich auch beim vierten Teil auf die typische, bewährte *GTA*-Spielmechanik, wie immer gewürzt mit spannenden neuen Ideen. Das muss als Grund reichen!

Was gibt es Neues?
Enttäuschte Messebesucher, die sich darauf gefreut hatten, den durch Abwesenheit glänzenden Rockstar-Hit auf der Games Convention in Leipzig genauer in Augenschein nehmen zu dürfen.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Starcraft 2



3 (3)

Worum geht es?
Der Konflikt zwischen Terranern, Zerg und den Protoss geht in die nächste Runde – mit zeitgemäßer Optik, einer umfangreichen Solokampagne und vielversprechendem Mehrspielerpart.

Warum brauchst du es?
Starcraft ist bis heute eines der besten und beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele. Was wir bisher von Teil 2 sehen durften, legt nahe, dass wir uns auf einen würdigen Nachfolger freuen dürfen.

Was gibt es Neues?
Auf 24 PCs durften Spieler im Rahmen der Games Convention den Mehrspieler-Modus von *Starcraft 2* antesten. Der Andrang war erwartungsgemäß ebenso groß wie die Begeisterung.

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

4. Call of Duty 4: Modern Warfare



4 (4)

Worum geht es?
Als Elitesoldat verhindern Sie mit amerikanischen und britischen Verbündeten, dass ein verrückter russischer General den dritten Weltkrieg startet.

Warum brauchst du es?
Weil der in naher Zukunft spielende vierte Teil der Serie nicht nur beeindruckend aussieht, sondern wohl auch spielerisch den bisherigen Höhepunkt der Serie darstellt.

Was gibt es Neues?
Der Erscheinungstermin steht fest! *CoD 4* kommt elf Tage vor *Crysis* und macht damit den November zum Monat der qualvollen Entscheidung für Spieler. Welchen Shooter legen Sie sich zu?

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Infinity Ward	Erscheint	5. November 2007

5. Hellgate: London



Worum geht es?
Action-orientiertes Rollenspiel mit starkem Online-Fokus, bei dem Sie allein oder mit Freunden höllische Horden in London bekämpfen.

Warum brauchst du es?
Hellgate: London ist eine Art futuristisches *Diablo 2* mit zeitgemäßer Action-Spielmechanik und fetter Optik. Mit anderen Worten: ein Pflichtkauf.

Was gibt es Neues?
Mit etwas Glück können wir Ihnen schon in der nächsten PC ACTION einen ausführlichen Test der Einzelspieler-Kampagne präsentieren.

5 ■ (5)	Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller Flagship Studios	Erscheint	2. November 2007

6. Fallout 3



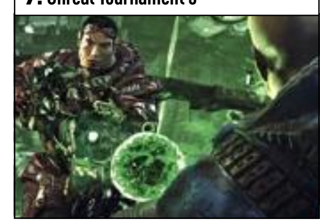
Worum geht es?
Nach einem Atomkrieg fristen Sie Ihr Dasein in einem Bunker. Als Ihr Vater verschwindet, suchen Sie ihn in der verstrahlten Außenwelt.

Warum brauchst du es?
Das originelle *Fallout*-Universum und die bewährte *Oblivion*-Engine verschmelzen zu einem Rollenspielerlebnis mit ganz besonderem Reiz.

Was gibt es Neues?
Nicht viel. Auf der Games Convention zeigte Bethesda dieselbe Demo wie auf der E3-Spielemesse. Keine neuen Bilder oder Videos.

6 ▲ (13)	Genre	Rollenspiel
Hersteller Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

7. Unreal Tournament 3



Worum geht es?
Megakonzerne und Aliens auf intergalaktischem Eroberungszug balgen sich um das Mineral Tarydium – Sie sind als Kämpfer mittendrin.

Warum brauchst du es?
Weil *UT 3*, anders als die sehr auf Mehrspieler-Action ausgelegten Vorgänger, diesmal auch Fans storylastiger Solo-Shooter nicht enttäuschen wird.

Was gibt es Neues?
Auf der GC machte Midway den Titel erstmals der breiten Öffentlichkeit zugänglich und erntete massig Lob für Grafik und Spielablauf.

7 ▲ (10)	Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller Epic Games	Erscheint	November 2007

8. The Witcher



Worum geht es?
Ein umherwandernder Hexer legt sich in diesem knallharten Action-Rollenspiel mit diversen lebenden und untoten Fieslingen an.

Warum brauchst du es?
Blut, Brüste und brachiale Action – welches andere Action-Rollenspiel kann diese schlagenden Argumente sonst noch vorweisen?

Was gibt es Neues?
Das könnten wir Ihnen natürlich an dieser Stelle verraten, machen wir aber nicht. Lesen Sie doch unseren Vorschaubericht ab Seite 60!

8 ▲ (9)	Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller CD Projekt	Erscheint	14. Oktober 2007

9. Assassin's Creed



Worum geht es?
Als mittelalterlicher Attentäter Altair räumen Sie im Heiligen Land neun Edelmänner aus dem Weg. Keine leichte Aufgabe!

Warum brauchst du es?
Weil jeder Auftrag bei *Assassin's Creed* Nervenkitzel pur verspricht – von der Planung über die Ausführung bis zur Flucht nach der Tat.

Was gibt es Neues?
Wir durften eine Mission auf der E3-Messe spielen und waren von den diversen Lösungsmöglichkeiten ebenso angetan wie von der Optik.

9 ▲ (11)	Genre	Action
Hersteller Ubisoft Montreal	Erscheint	November

10. Half-Life 2: The Orange Box



Worum geht es?
Episode Two führt die *HL2*-Geschichte fort, *Team Fortress 2* ist Mehrspieler-Action pur und Puzzlespiel *Portal* fordert die grauen Gehirnzellen.

Warum brauchst du es?
Weil neben oben genannten Spielen auch das Mutterspiel *Half-Life 2* und das Add-on *Episode One* in der prallvollen *Orange Box* stecken.

Was gibt es Neues?
Einen Test zu *Episode Two* ab Seite 72 und ein fantastisches PC ACTION-Sonderheft, das Sie im gut sortierten Zeitschriftenhandel finden.

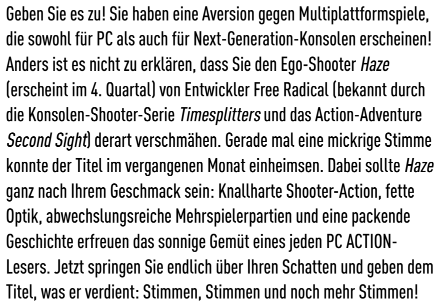
10 ▼ (7)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller Valve Software	Erscheint	18. Oktober 2007

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(NEU)	Mafia 2 / Action	Illusion Softworks / 2008
12 ■	(12)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang / Rollenspiel	Radon Labs / 1. Quartal 2008
13 ▼	(6)	Need for Speed: Pro Street / Rennspiel	EA Black Box / 30. Oktober 2007
14 ▼	(8)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs / Aufbau-Strategie	Blue Byte / 28. September 2007
15 ■	(15)	Alan Wake / Action-Adventure	Remedy / 2008
16 ▲	(NEU)	World of Warcraft: Wrath of the Lich King / Rollenspiel	Blizzard / 1. Quartal 2008
17 ▲	(NEU)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky / Ego-Shooter	GSC Gameworks / 1. Quartal 2008
18 ▼	(14)	Duke Nukem Forever / Ego-Shooter	3D Realms / Winter 2666
19 ▼	(16)	Sacred 2: Fallen Angel / Action-Rollenspiel	Ascaron / 1. Quartal 2008
20 ▼	(18)	Anno 1701: Der Fluch des Drachen / Aufbau-Strategie	Related Designs / 25. Oktober 2007
21 ■	(21)	Spore / Aufbau-Strategie	Maxis / 18. Februar 2008
22 ■	(22)	Warhammer Online: Age of Reckoning / Online-Rollenspiel	EA Mythic / 1. Quartal 2008
23 ▼	(20)	Deus Ex 3 / Ego-Shooter	Ion Storm / 2008
24 ■	(24)	Age of Conan: Hyborian Adventures / Online-Rollenspiel	Funcom / 23. März 2008
25 ▲	(NEU)	F.E.A.R.: Perseus Mandate / Ego-Shooter	Timegate Studios / Oktober 2007
26 ▲	(NEU)	Pro Evolution Soccer 2008 / Sportspiel	Konami / Oktober 2007
27 ▲	(31)	Operation Flashpoint 2 / Taktik-Shooter	Bohemia Interactive / 2008
28 ▼	(26)	Jagged Alliance 3 / Runden-Strategie	Akella / 1. Quartal 2008
29 ■	(29)	Elveon / Action	10tacle Slovakia / 2008
30 ▲	(34)	A Vampyre Story / Adventure	Autumn Moon Entertainment / 30. Oktober 2007
31 ▼	(28)	Splinter Cell: Conviction / Action	Ubisoft Montreal / 4. Quartal 2007
32 ▼	(27)	Enemy Territory: Quake Wars / Mehrspieler-Shooter	Splash Damage / 28. September 2007
33 ▲	(NEU)	Stargate Worlds / Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment / 2008
34 ▲	(NEU)	Company of Heroes: Opposing Fronts / Echtzeit-Strategie	Relic / November 2007
35 ▼	(32)	Empire Earth 3 / Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software / 4. Quartal 2007
36 ■	(36)	Dragon Age / Rollenspiel	Bioware / 2008
37 ▼	(25)	Brothers in Arms: Hell's Highway / Taktik-Shooter	Gearbox Software / 4. Quartal 2007
38 ▲	(39)	Clive Barker's Jericho / Action	Codemasters / 26. Oktober 2007
39 ▼	(37)	Speedball 2 / Action	Kylotonn / 4. Quartal 2007
40 ▼	(33)	Kane & Lynch: Dead Men / Action	IO Interactive / 4. Quartal 2007

Du fehlst mir!

Geben Sie es zu! Sie haben eine Aversion gegen Multiplattformspiele, die sowohl für PC als auch für Next-Generation-Konsolen erscheinen! Anders ist es nicht zu erklären, dass Sie den Ego-Shooter *Haze* (erscheint im 4. Quartal) von Entwickler Free Radical (bekannt durch die Konsolen-Shooter-Serie *Timesplitters* und das Action-Adventure *Second Sight*) derart verschmähen. Gerade mal eine mickrige Stimme konnte der Titel im vergangenen Monat einheimsen. Dabei sollte *Haze* ganz nach Ihrem Geschmack sein: Knallharte Shooter-Action, fette Optik, abwechslungsreiche Mehrspielerpartien und eine packende Geschichte erfreuen das sonnige Gemüt eines jeden PC ACTION-Lesers. Jetzt springen Sie endlich über Ihren Schatten und geben dem Titel, was er verdient: Stimmen, Stimmen und noch mehr Stimmen!



Haze

Auf der Lauer


World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Gerade erst angekündigt, steigt die zweite Erweiterung für das unglaublich erfolgreiche Online-Rollenspiel *World of Warcraft* gleich auf einen fantastischen 16. Platz in der Darauf-wartest-du-Wunschliste ein. Und wenn wir mal ehrlich sind, besteht kein Zweifel, dass wir *Wrath of the Lich King* (kommt 2008 auf den Markt) in der nächsten Ausgabe in den Top 10 wiederfinden. Und warum auch nicht? Schließlich machen die bisher veröffentlichten Informationen über die Spielmerkmale des Add-ons richtig Lust auf mehr. Oder haben Sie keinen Bock, Ihre Charaktere auf die neue Höchststufe 80 zu bringen und als furchtloser Todesritter in die anstehenden Schlachten um die Insel Nordend zu ziehen? Na also!

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 144

Wie immer haben wir uns auch in diesem Monat mächtig für Sie ins Zeug gelegt und Preise im Wert von 8.000 Euro an Land gezogen. Fünf Exemplare der Extreme-Edition des Laptops GX600 von MSI gibt es zu gewinnen. Wenn Sie eine der tollen Kisten einsacken wollen, beantworten Sie die unglaublich schwere Frage auf Seite 144 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 66" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 66 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-11-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Postal - der Film-Gewinnspiel

SEITE 19

Weil PC ACTION den Streifen von Regisseur Uwe Boll so gut findet, sind wir umso glücklicher, ein entsprechendes Gewinnspiel veranstalten zu können. Wir verlosen kultige Preise rund um den Film, die Fans Freudentränen in die Augen treiben. Sie wollen unbedingt eins der scharfen Teile haben? Dann beantworten Sie schleunigst die Frage auf Seite 19 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 67" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 67 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Postal*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Stranglehold-Gewinnspiel

SEITE 28

Midway lässt es ordentlich krachen und spendiert Preise, die es in sich haben. Neben einem topaktuellen Heimkinosystem gibt es erstklassige MP3-Spieler und feine Dolby-Digital-Headsets. Wenn Sie einen der tollen Gewinne einsacken möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 28 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 68" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 68 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Stranglehold*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

MIDWAY

Compad-Gewinnspiel

SEITE 130

Sie lieben Online-Spiele, haben daheim aber nur eine Gurke von Kopfhörer? Dann versuchen Sie es doch mal mit dem Compad-SHS-3001! Und weil wir unsere Leser so arg lieb haben, verlosen wir gleich 30 Stück! Sie können Ihr Glück kaum fassen und wollen einen Kopfhörer gewinnen? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 130 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 69" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 69 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Compad-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Welches Spiel ist der Grund, dass Sie Ihre Freunde schon seit Monaten nicht mehr gesehen haben? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 70" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 70 *Obscure 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monat

Platz 1

Welch Überraschung!? *Bioshock* beansprucht im ersten Monat nach Erscheinen die Führung für sich.

Platz	Vormonat
1	▲ (NEU)
2	▼ (1)
3	■ (3)
4	▲ (5)
5	▲ (1
6	▼ (4
7	■
8	▼
9	

Super Optik ...

Darauf wartest du!

SEITE 24

Für welchen Titel würden Sie einen Monat die Luft anhalten? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 71" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 71 *The Witcher*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlic
Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf

1. Crysis

Warum brauchst du es?

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

E-SPORT



Foto: Daniel Jensen, readmore.de

Sieger des *CS*-Turniers: fnatic (erhobene Arme) feiert sich.



Foto: Daniel Jensen, readmore.de

Der neue SK-Spieler Kim Sung „ReminD" Sik gewann in *Warcraft 3*.

E-STARS 2007

Spiel dich reich!

Nach langer Zeit gab es mal wieder ein Turnier der World e-Sports Games, die e-Stars 2007. Mit dabei waren europäische und asiatische Topspieler.

TURNIER | In jüngster Zeit wurde es sehr still um die World e-Sports Games (WEG). Bis zu diesem Sommer, in dem man mit den e-Stars 2007 ein Comeback feierte. Mit einem hochkarätig besetzten *WC 3*-Turnier, einem *CS*-Turnier mit vier Teams und 84.000 Dollar Preisgeld ließ sich zwar nicht in die Regionen der vergangenen Jahre vorstoßen, für spannende Spiele mit einigen Überraschungen reichte es aber. Für einen Eklat sorgte der französische *WC 3*-Star Yoan „ToD" Merlo (22, China): Weil die Veranstalter nicht für eine Klimaanlage sorgten, verzichtete die *WC 3*-Diva auf 1.000 Dollar sicheres Preisgeld und streikte. So machten zwei Koreaner den Sieg im Finale unter sich aus: Gewinner Kim Sung „ReminD" Sik (20, Seoul) freute sich über 20.000 Dollar. In *Counter-Strike* wurde es ebenfalls spannend, einzig wegen des besseren Rundenverhältnisses gewann fnatic aus Schweden das Turnier. Gerriet Ohls

Info: www.theweg.net

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

Gigantisch



Siegerehrung der ENC: Das polnische Team freut sich über den ersten Platz. Links die deutsche Mannschaft.

Foto: Gerriet Ohls

Die European Nations Championship (ENC) der Electronic Sports League (ESL) ist die Europameisterschaft der E-Sportler. Während der Games Convention fanden die Finalspiele statt.

TURNIER | Länderspielatmosphäre bei der Games Convention: „Deutschland, Deutschland!", rufen die Zuschauer vor der GIGA-Bühne. So laut, dass es die deutschen Nationalspieler im 50 Meter entfernten Spielebereich deutlich hören. Team GER, das sind die drei Alternate aTTaX-Spieler Jan „mooN" Stolle (22, Sindelfingen), Roman „roman" Ausserdorfer (21, Stuttgart), Benjamin „paN" von Mulert (18, Rheinberg) und die beiden mousesports-Spieler Navid „Kapio" Javadi (21, Bonn) und Manuel „Tixo" Makohl (19, Rüsselsheim). Selten bot die deutsche *Counter-Strike*-Szene so starke Spieler auf, und was noch wichtiger ist: Noch nie spielte das deutsche Nationalteam so viele Spiele in derselben Formation. Einen Großteil der Qualifikation zum Finale der ESL European Nations Championship absolvierten die fünf Ausnahmespieler zusammen, schlugen im entscheidenden Relegationsspiel die Holländer – und fuhren ohne die liebenswürdigen Nachbarn nach Leipzig zum ENC-Finale.

JEDE MENGE ASCHE!

Um 50.000 Euro und den Titel des Europameisters wurde während der Spielemesse in den Disziplinen *Counter-Strike*, *Warcraft 3* und *FIFA 2007* gespielt. Deutschland rechnete sich überall gute Chancen aus, gerade in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* aber waren die Konkurrenten nicht von schlechten Eltern. So startete das *CS*-Team gleich mit einer Niederlage ins Turnier und stand von nun an gehörig unter Druck. Durch das Double-Elimination-System war zwar noch nicht alles verloren, von nun an durfte aber nichts mehr schief gehen. Grund waren die Horror-Karte der Deutschen schlechthin, de_train, und eine Menge Pech: Mit 29:31 zog die Auswahl erst in der dritten Verlängerung gegen Dänemark den Kürzeren.

AUCH NICHT VIEL BESSER

Ähnlich schlecht lief es für die *WC 3*-Profis: Deutschland verlor mit 2:3 gegen Finnland. Doch sowohl das *WC 3*- als auch das *CS*-Team rappelten sich noch einmal auf und gewannen gegen Schweden (3:2) beziehungsweise Norwegen (16:6). Für die Strategie-Spieler war anschließend Schluss, gegen Schweden hatten die Deutschen keine Chance und verloren 5:0, wurden so Dritter. Die *CS*-Spieler gewannen die Revanche gegen Dänemark 16:12 und zogen ins Endspiel ein. Auf de_inferno waren allerdings die Polen eine Klasse besser und siegten mit 16:4, sodass am Ende ein zweiter Platz herauskam. Die Polen nahmen das Turnier sehr ernst und jubelten über den Titel und die 15.000 Euro Preisgeld. Die Deutschen freuten sich dennoch über ihren zweiten Platz. Besser machten es die *FIFA*-Spieler: Das Team um den ESBL-Spieler Michael „Chocoyote" Oprée (21, Würselen) wurde Europameister, setzte sich gegen die Mannschaften aus Russland, Spanien, Ungarn und die Ukraine durch. Besonders spannend gestaltete sich das Finale, in dem sich Deutschland lediglich wegen des besseren Torverhältnisses durchsetzte. So blickte das deutsche Team am Ende auf einen ersten, zweiten und einen dritten Platz zurück und war damit die erfolgreichste Nation der ENC. Die Holländer sucht man in dieser Statistik übrigens vergeblich – sie waren in keinem Spiel für das Finale qualifiziert. Gerriet Ohls

Info: www.esl-europe.net/enc/



Europameister Deutschland: Das *FIFA*-Team für die ENC.

Foto: Gerriet Ohls

PC ACTION schlägt Sie in ... Starcraft

Vor einiger Zeit verpasste Redaktions-Zerg Dennis Blumenthal Ihnen in *Starcraft* eine ordentliche Abreibung. Nun gewährte er Ihnen eine Revanche – und ließ Sie in seiner unendlichen Großzügigkeit sogar gewinnen.



0 : 1

Bei der ersten Partie spielte Blumenthal mit vier Lesern jeder gegen jeden. Obwohl er nicht mit seiner Parade-Rasse antrat, den Zerg, hielt sich Blumenthal bis zuletzt und unterlag nur knapp im Finale gegen PoPeYe[XdT]. Schweinerei!



0 : 1

Dann wurde ein Zwei-gegen-zwei-Match auf der Karte „Hunters" gespielt. Blumenthals Bündnispartner ash.kuro wurde schon bald überrannt und alleine vermochte er das Ruder nicht mehr herumzureißen – Sieg für PoPeYe und MS_Noob.



1 : 0

Einen Sieg ließ sich Blumenthal nicht nehmen. Bei der letzten Partie jeder gegen jeden setzte er sich gegen die Leser mit den originellen Namen Roadrunner, matthias, moin, Wargod und Silversurfer durch. Was für Flachpfeifen!

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion **1 : 2** PC ACTION-Leser

WORLD CYBER GAMES

Schlaflos in Seattle

Wenn die World Cyber Games rufen, kommen die besten deutschen E-Sportler zum nationalen Finale. Das Ziel ist das Ticket zum großen Finale.

TURNIER | Es ist der Traum eines jeden E-Sportlers, jeder möchte einmal bei den World Cyber Games (WCG) dabei sein. Die WCG sind sozusagen die Olympischen Spiele des E-Sports. Zu Beginn des jährlichen Finales laufen alle Nationen mit ihrer Flagge auf die Hauptbühne und eröffnen das Turnier. Daneben geht es in zehn Spielen um eine Menge Preisgeld, rund eine halbe Million US-Dollar wurden im vergangenen Jahr ausgeschüttet. Verständlich also, dass sich Deutschlands E-Sport-Elite auch in diesem Jahr wieder mit allen Mitteln um die begehrten Tickets zum Finale stritt, das nach Monza 2006 wieder außerhalb Europas stattfindet: Seattle, USA. Während der Internationalen Funkausstellung in Berlin wurde das National Final ausgetragen, bei dem es um die Qualifikation für das Grand Final in Seattle ging.

ÖFTER MAL WAS NEUES!

Anders als in den letzten Jahren verlief die Wahl des *Counter-Strike*-Teams für die WCG: Es wurden keine 16 Teams eingeladen, die unter sich den Startplatz für Seattle ausmachten. Vielmehr stellte Team-Manager Cengiz „django" Tüylü (26, Köln) eine Mannschaft aus ausgezeichneten Spielern zusammen: Die Fünf um Jan „mooN" Stolle (22, Sindelfingen), die auch schon die ENC bei der Games Convention bestritten, traten für Deutschland an. „Im Fußball wird die Nationalmannschaft auch von einem Trainer ausgewählt", verglich Thomas von Treichel, WCG-Organisation, das neue System. Dieses „Team Germany" spielte im Rahmen eines Bootcamps in Berlin ein Miniturnier gegen die EPS-Clans starComa, mTw und pod virtual gaming, bei dem es als klar siegte. „Auch wenn wir noch nicht viel trainiert haben, läuft es schon ganz gut", befand Benjamin „paN" von Mulert (18, Rheinberg) danach. Das Team plant einige Trainingseinheiten, die viel für das Finale in Seattle versprechen. Dort wird sich im Oktober zeigen, wozu das deutsche Team fähig ist. Zumindest in *FIFA*, *Need for Speed*, *Age of Empires* und *Dead or Alive* sind die Chancen auf Medaillen nicht schlecht und mit etwas Glück erreicht das deutsche Nationalteam den ersten Platz im Nationen-Ranking. Gerriet Ohls

Info: www.wcg-europe.com



»Raten Sie mal, wer von denen Metal hört ...«

Die 23 Teilnehmer, die Deutschland bei den World Cyber Games in Seattle vertreten werden.

Foto: Gerriet Ohls

NGL ONE FINALS

Du schaffst es!

Auf der Games Convention in Leipzig wurden die dritten Finals der NGL ONE gespielt. SK Gaming griff dabei zu ungewöhnlichen Mitteln.

TURNIER | „Weiter so!", brüllt ein sportlicher Typ mit langen Haaren hinter einem *Counter-Strike*-Team mitten auf der Games Convention – auf Schwedisch. Es ist Anton Budak, der neue Mentaltrainer des schwedischen Top-Teams SK Gaming. Der 40-Jährige soll die Spieler auf die Erfolgsspur zurückbringen, nachdem es in letzter Zeit alles andere als rund lief. Und tatsächlich: Es geht wieder bergauf. Auf den NGL ONE Finals konnte SK Gaming das mousesports-Team schlagen, das mit zwei Neuzugängen die Finals bestritt. Am Ende aber war ein anderes Team abermals mal ganz oben auf dem Treppchen: fnatic siegte im Finale gegen SK Gaming und freute sich über 20.000 Dollar. Für fnatic, das erfolgreichste Team des späten Sommers, war es bereits der zweite Sieg der NGL ONE. In *Warcraft 3* war es einmal mehr MeetYourMakers, das mit seinen koreanischen Spielern den Gegnern keine Chance ließ. Erfreulich: das deutsche Team mousesports wurde Zweiter. Gerriet Ohls

Info: www.ngl-one.com



Mit neuem Mentaltrainer: SK Gaming.

Foto: Gerriet Ohls

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
E-Sport-Fachmann
datawave@readmore.de

„Wie Deutschland bei den WCG abschneidet? Platz 1 im Medaillenspiegel ist nicht unmöglich!"



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	C-MaxX Enlarged 4	05.10.2007	36304 Alsdfeld	800	✔	■	www.enlarged.de
2	G4lan 5	05.10.2007	91336 Heroldsbach	300	✔	■	www.g4lan.de
3	connEcT2RZA #5	05.10.2007	63549 Ronneburg	240	✔	■	www.connect2rza.de
4	Lan-4u.26	12.10.2007	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
5	Pl@net-Esport LAN #1	12.10.2007	16816 Neuruppin	500	✘	■	www.planet-esport.de
6	The Summit IX	19.10.2007	49074 Osnabrück	1216	✔	■	www.the-summit.de
7	[.ju:nien] XI	19.10.2007	58093 Hagen	656	✘	■	www.junien.de
8	XcuseLAN VIII	19.10.2007	36088 Hünfeld	250	✔	■	www.xcuselan.de
9	TXL13	19.10.2007	34359 Reinhardshagen	300	✘	■	www.thexlan.de
10	Gamesession Hannover	26.10.2007	30827 Garbsen	420	✔	■	www.gsh-lan.com
11	FighterNight #10	26.10.2007	82211 Herrsching	290	✔	■	www.fighternight.de
12	TT-LAN 23	02.11.2007	77652 Offenburg	304	✔	■	www.tt-lan.de
13	mad-lan #5	02.11.2007	22846 Norderstedt	503	✔	■	www.mad-lan.de
14	Lanmount	02.11.2007	66117 Saarbrücken	1344	✔	■	www.lanmount.de
15	Terminal 14	23.11.2007	32108 Bad Salzuflen	1200	✔	■	www.lankoeln.de
16	Northcon 2007	13.12.2007	24537 Neumünster	3000	✘	■	www.northcon.de
	ÖSTERREICH						
	Freestyle-LAN 7	12.10.2007	4550 Kremsmünster	312	✘	■	www.freestyle-lan.at
	LANWA[H]N 2007	26.10.2007	7000 Eisenstadt	286	✔	■	www.lanwahn.at
	SCHWEIZ						
	sLANp XVI	16.11.2007	8953 Dietikon	400	✘	■	www.slanp.ch
	Erenya-LAN 3th Chapter	14.12.2007	3076 Worb	100	✘	■	www.erenya.ch

Wein fest!

Vom Horror, als Antwort-Hure für eine Spiele-Zeitschrift zu arbeiten, oder: Warum es völlig richtig ist, dass ich eine Gefahrenzulage bekomme.

Wer glaubt, mein Leben als Leserbriefonkel sei einfach und ich könnte mit 80.000 Euro im Monat netto überbezahlt sein, der irrt. Nein, nein, es ist schon richtig, dass ich für die Tätigkeit als Antwort-Hure eine Gefahrenzulage erhalte. Man kann ja nie wissen, ob Blödheit vielleicht nicht doch ansteckend ist. Nehmen wir nur den E-Mail-Verkehr, den ich vergangenen Monat mit einem gewissen Florian Kischel aus Essen führen durfte ...

[Donnerstag, 23. August 2007, 22:18 Uhr] ***In Ausgabe 10/2007 machen Sie sich über einen gewissen Eckard Winski lustig und schreiben in Ihrer Antwort (Zitat): [...] Ich will keinen Namen nennen, aber der Name klingt wie Monica Lewinsky, nur ohne Monica Le [...]. (Zitat Ende) Aber das ist ein Fehler, denn der Herr wird mit i und nicht mit y geschrieben. Also wenn ihr lesen könntet, würdet ihr das auch bemerken, aber da kann man wohl nichts machen.***

Da steht, dass der Name Winski so klingt wie Monica Lewinsky ohne Monica Le, liebster Herr Kischel, *klingt*! Preisfrage ist nun, wer nicht lesen kann.

[Freitag, 24. August 2007, 16:34 Uhr] ***Na ja, aber: Monica Lewinsky - Monica Le = winsky und das ist falsch, denn der wird mit i geschrieben, also noch mal genau lesen xD!***

Äh ... hä?
Winski war doch mit i geschrieben? Herr Kischel, sagen Sie Ihrem Sonderpädagogen bitte, er soll Ihnen besagten Textabschnitt noch mal vorlesen und erklären. *Gaaanz* laaangsam. Am besten so, dass es selbst eine Frau verstehen würde.

[Freitag, 24. August 2007, 23:29 Uhr] ***Okay, noch mal für Doofe, also für euch xD: In Heft 10/1007 auf Seite 30, im Kästchen „Klugscheißer des Monats" schreibt ein gewisser Eckard Winski irgendetwas, worüber ihr euch lustig macht und in eurer Antwort heißt es: „[...] Ich will keinen Namen nennen, aber der Name klingt wie Monica Lewinsky, nur ohne Monica Le. [...]". Wenn man jetzt aber von Monica Lewinsky Monica Le wegnimmt, würde es ja Winsky heißen, aber der Typ heißt Winski. Also hättet ihr noch schreiben müssen, dass das y zum i wird. [...]***

AHHHHHHHHH! In der Antwort auf den Leserbrief geht's nicht darum, wie man Winski und Lewinsky *SCHREIBT*!!! Da steht, dass es so *KLINGT*. Winski *KLINGT* wie Lewinsky ohne Le! Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, Herr Kischel, ich habe leider keine Zeit mehr. Mein Zug kommt gleich. Ich muss mich unbedingt rechtzeitig auf die Gleise legen. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Und das geschah vergangenen Monat ...

SPIESSER

Ich bin ja superzufrieden mit jeder PCA-Ausgabe, aber ich fürchte, ich muss mich auch mal zur Spießer-Fraktion bekennen, die über eure Bildunterschriften schimpft. Eigentlich sind die immer total super und man kann nix Schlechtes drüber sagen, aber die Sache mit den Kriegsveteranen hätte nicht sein müssen! Das sind Männer, die in einem echten (nicht virtuell, ihr versteht?) Krieg gekämpft haben und für irgendeinen Wahnsinn ihr Leben riskiert haben. Über die Soldaten, die als Kriegsinvaliden zurückkommen, sollte man keine Witze machen. [...]

KEVIN MESERTH, PER E-MAIL

Aha, der Kevin will also, dass wir keine Witze über Behinderte machen, sie demnach nicht wie jeden anderen Menschen behandeln und somit diskriminieren. Verehrte Leser, lassen Sie es uns gemeinsam sagen: Böser Kevin! Böser Kevin! Böser Kevin!

HEILIGE MESSE, TEIL 1

[...] Zu eurem Games-Convention-Auftritt: Mir fehlen die Worte ... an solchen ausgeklügelten Shows mangelt es auf der GC! Die meisten Aussteller lassen die Meute, mehr oder weniger motiviert, ihren Namen rufen. Parallel schmeißen die mit Give-aways um sich. Und das war's dann fast mit Zuschauermotivation. Aber bei euch war es richtig lustig :). Allein die Sache mit dem „Horror, Zombies, Blut"-Rufen war genial! Nächstes Mal sollte sich euer Stand in der Familienhalle befinden, dann wäre das sicher noch mal so lustig gewesen ^^. „Bier", „Die wichtigste Zutat" und „Ralph ist scheiße" zu rufen war auch große Klasse :D. Mit Letzterem wurde es vielleicht ein bisschen übertrieben ... na gut, ich weiß nicht, wie oft er

seine Artikel überarbeiten muss, damit sie in die PCA kommen. […]

ROBERT RADESTOCK, PER E-MAIL

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

Na ja, immer wenn ein Artikel von Ralph im Lektorat einschlägt, baut unser Textchef Willi ein Zelt auf und sucht Brennholz für ein Lagerfeuer. Noch Fragen?

HILFE!

In PC ACTION 10/2007 wird auf Seite 104 unter „Budget" das Spiel Prey vorgestellt. Dort wird unter „Mindestens" 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte, 2,2 GB HD angegeben. Was bedeutet 2,2 GB HD?

MATTHIAS KRATZSCH, PER E-MAIL

Ach Leute, könnt ihr nicht mal selbst was bei Wikipedia nachschauen? GB heißt Gesichtsbesamung und HD natürlich Hüftgelenkdysplasie. MANN!

HEILIGE MESSE, TEIL 2

[…] Der Grund, weshalb ich schreibe,



>>Schäuble wurde beim Parteitag auf Händen getragen.<<

hat mit eurem Auftritt bei der Games Convention vom Freitag zu tun. Da waren ja ein paar eurer tollsten Gestalten da! […] Die Kollegen Christian Gürnth, Lukasz Ciszewski, Joachim Hesse (Wookie!) und last, but not least Ralph Wollner haben echt für Stimmung gesorgt und das Haus gerockt wie niemand anders! Eines fand ich allerdings doof von Herrn Gürnth und Lukasz: Da steht man in der ersten Reihe, hinter einem drängen sich die Massen wie Weiber bei einem Tokio-Hotel-Konzert und man muss auch noch Gruppenkuscheln machen. Und wofür? Nichts. Die erste Reihe wurde total vernachlässigt … nicht einmal eine von Herrn Gürnth persönlich an den Glocken geriebene CD war zu bekommen. […]

ECKBERT AUST, BORNA (NAHE LEIPZIG)

Sorry, Eckbert,
Bananen und Be-grüßungsgeld für die Ossis waren leider aus.

DANKSAGUNG

Schön Tag auch. Erklärt mir ma' bitte eine Sache! Ihr habt Bioshock 'ne Wertung über 90 Prozent gegeben, aber mit keinem Wort erwähnt, wie unglaublich verbuggt das Game is'. Die Mehrheit der Käufer hat mit dem Spiel nur Probleme. Die Foren überschlagen sich mit Beschwerden, weil das Spiel nicht läuft und ständig abstürzt. Ich habe leicht die nötige Hardware zur Verfügung, um das Game auf den höchsten Einstellungen zu spielen und dennoch schmiert das Teil ständig ab (Treiber alle aktualisiert). […] Ich seh zu, dass ich das Game wieder loswerd', aber danke für euren schwachen Test.

RALF TIEPMAR, PER E-MAIL

Bitte.

SOLL DAS 'N WITZ SEIN?

[…] Ach ja, es kann sein, dass ich es falsch verstehe, aber wie ist die Aussage von A. Frank im Overlord-Nachtest der Ausgabe 10/07 auf Seite 102 zu



Hallo Fränkel! […] In Ausgabe 10/2007 schreibst du im Bericht zu Medal of Honor: Airborne (Seite 51 unten), dass die größte Luftlandeoperation „Operation Varsity" hieß und Hauptziel Brückenköpfe über den Rhein waren. Nun! Eigentlich hieß diese Operation „Market Garden"! […] Wenn du mir nicht glaubst, dann schau im Internet nach, frag Veteranen der 82. und 101. Luftlandedivision und Männer des II. SS-Panzercorps unter der Leitung des SS-Obergruppenführers Willi Bittrich […]. Fehler können jedem einmal passieren, trotzdem will ich dich am Pranger sehen!!! Du Depp mit einer Oral-B-Gedächtnisbürste!!! […]

VICTOR MARNETTÉ, DELMENHORST

Wir zermartern uns immer wieder den Kopf: Warum pinkeln Menschen einen derart dicken Strahl, ohne sich abzusichern? Immerhin stehen sie vor Tausenden Lesern da wie Idioten, falls sich ihre Großspurigkeit als Schuss ins Knie entpuppt. Victor, Victor, Victor! Abgesehen davon, dass du den Artikel falsch zitierst: „Operation Varsity" war sehr wohl die größte Luftlandeoperation der Geschichte (http://de.wikipedia.org/wiki/Operation_Varsity). „Operation Market Garden" ist ferner 'ne völlig andere Baustelle (http://de.wikipedia.org/wiki/Operation_Market_Garden). Den Delmenhorstern indes sei gesagt: Auch wenn Herr Marnetté große Schande über die Stadt gebracht hat, lachen Sie ihn bitte höchstens eine Minute lang aus, sollten sie ihm begegnen. So ein Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom ist schließlich nicht lustig!

verstehen? „Der Höhepunkt eines gesunden Mannes dauert auch nur knapp acht Minuten ...". Habt ihr schon mal 'nen acht Minuten langen Orgasmus gehabt, ich nicht, und ich dachte ich wäre (körperlich) gesund. [...]

JOHANNES KATTAN, PER E-MAIL

Ups! Du hast Recht, das hätte nicht passieren dürfen. Haben wir doch tatsächlich für die ganz Beschränkten die Fußnote „Achtung! Scherz!" vergessen.

vor zu Bioshock, freu mich mit den 92 % Spielspaß und dann guck ich aufs Alter.... BÄM!!! Ab 18!!!!! Shit ... [...] Aber Halt!!! Da wa' ja noch Stranglehold. Ich holte mir die Zeitschrift aus der Ecke und blätterte zu Stranglehold. Boah, 91 % Spielspaß, dacht ich mir, geil ... Ich guck aufs Alter und BÄM!!! Ab 18 ... ARGH, die Welt is' so ungerecht!!!

ARON RIEBOLDT, PER E-MAIL

Dafür kommst du umsonst ins Phantasialand. BÄM!

Gewalt oder warum auch immer für die deutsche Fassung geschnitten werden, wie erscheinen die dann in Österreich? Gibt es eine eigene österreichische Fassung? Oder müssen wir aufgrund der beschränkten Politiker unserer Nachbarn leiden? [...]

MAXIMILIAN HAMMERSCHMIED, PER E-MAIL

Und das müssen wir uns ausgerechnet von einem Österreicher sagen lassen. Ey, *ihr* habt doch damals angefangen!

POLITIK HEUTE

Also ich erspar' mir das Übliche, ihr seid die besten, macht so weiter und so, weil ihr das sicher oft genug lest. Was mich dazu gebracht hat, euch als Spiele-Profis um Rat zu fragen, is' Folgendes: Wenn Spiele wegen eines zu hohen Grades an

PSYCHOKRAM

Wollt nur mal schreiben, das ich letztens meiner Psychologin euer Sonderheft zum Thema Ballerspiele/Killerspiele ausgeliehen hab, und die findet euch voll witzig, zumindest die lustigen Bild-Inschriften. Die Bilder fand sie nicht schön, sie mein-

Foto: mauritius images

>>Bonnie ohne Kleid.<<

FRAUEN KNALLEN

Ich hab da 'n Problem, und zwar soll ich 'n Referat über einen Beruf halten. Ich hab mir als treuer Leser natürlich sofort gedacht, dass ich den Job als PC ACTION-Redakteur vorstelle. [...] Was macht ihr eigentlich den ganzen Tag, außer geile Frauen knallen, zocken, jede Menge Scheiße schreiben und euch über Leute wie Gürnth und Ciskeine-ahnungwiemandasschreibtski lustig zu machen?! [...]

TOBIAS TILLMANN, PER E-MAIL

Nichts. Reicht ja wohl auch dicke, denn wenn wir auch noch unser vieles Geld selbst zählen müssten, würden ja Überstunden anfallen.

KLEIN ARON KLAGT

In eurer aktuellen Ausgabe stellt ihr zwei Hammer-Spiele vor. Natürlich hab ich mich gefreut wie ein kleines Kind, als ich Bioshock und Stranglehold auf dem Cover gesehen habe. Ich blätter sofort



REDAKTEURE AM PRANGER

Betreff: Prangerantrag PCA 10/2007 gegen Lukasz Zischawbsski, Seite 62, Bildtext: „Sie fliegen in einem mächtigen Bomber ..." Auf dem Bild ist eine A-10 Thunderbolt II zu sehen, genannt Warthog (Warzenschwein), das wohl hässlichste Flugzeug der Welt. Dumm nur, dass die A-10 in erster Linie Close Air Support bietet (CAS), es sich also um ein Erdkampfflugzeug handelt und keinen Bomber. Unter „mächtiger Bomber" stelle ich mir eine B-52 vor, aber sicher kein Erdkampfflugzeug. Als Strafe schlage ich vor, dass der Schuldige ein Wochenende die Latrinenreinigung der Otto-Lilienthal-Kaserne in Roth übernimmt. Schöne Scheiße, was?

ALEXANDER GELTENPOTH, ERLANGEN

Regelmäßigen Lesern mag der Name des Mailschreibers bekannt vorkommen – dazu fällt uns nur eins ein: Wer Ex-Korinthenkacker-Kollegen wie Herrn Geltenpoth hat, braucht keine Feinde! Allerdings stimmt: **Lukasz Cisquetschhirnski** ist ein Versager. Dem Bestrafungsvorschlag des Antragstellers folgten wir. Natürlich durfte unser Polen-Import zum Säubern weder Reinigungswerkzeug ... aber wir wollen das nicht näher ausführen, vielleicht essen Sie ja gerade. Nur so viel: Seit dem Putzeinsatz gurgelt Cisleckeriski ständig Domestos.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	Zählte im Bildtext zur Band Korn brav alle Gruppenmitglieder auf – dummerweise in falscher Reihenfolge. Mit „Von links" war nämlich das Frauen-Links gemeint, also rechts. Damit Wollner nie wieder links mit rechts verwechselt, hängten wir ihn zur Strafe ein Schild mit der Aufschrift „links" um und schickten ihn zu einer Rechten-Demo. Das Klinikum Nürnberg benötigte einen 23 Kilometer langen Operationsfaden, um ihn wieder zusammenzuflicken.	Max Böttcher, Michael Dahlke Ilja Klug, Jens Wegner, Peter Schmidt
Marc Brehme	Behauptete im Artikel zur winterlichen *GTA*-Mod *Snow Andreas* auf Seite 120, dass San Andreas eine Stadt sei. Tatsächlich aber handelt es sich um einen fiktiven Staat. Zur Strafe werden wir unseren Lieblings-Ossi kommenden Winter für eine Woche nackt vor der Uni Erlangen vergraben, und zwar so, dass sein Hintern noch rausguckt. Wir hoffen, die Studenten in der Radfahrerstadt rammen ihre Drahtesel immer gaaanz fest in die Fahrradständer.	Tom Adrian
Dennis Blumenthal	Ist zu dämlich, seinen eigenen Namen zu schreiben. Am Ende des *Starcraft 2*-Artikels von Seite 39 nannte er sich Dennis**t** Blumenthal. Zur Strafe verraten wir auf Seite 146 ein peinliches Geheimnis unseres Schreiblehrlings.	Luzie Peters
Roland Austinat	Bezeichnete in der Vorschau zu *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* die Klamotte des Untoten links auf Seite 42 als Wildherzenrüstung, wo doch jedes Baby weiß, dass es sich um eine Schreckensrüstung des Gladiators (Arena Season 1, farblich von der T4 zu unterscheiden) handelt. Skandal! In diesem krassen Fall musste natürlich eine extrem gnadenlose Bestrafung die Folge sein. Wir hackten uns in Herrn Austinats *World of Warcraft*-Konto und entzauberten zunächst die epischen Ausrüstungsgegenstände seines tuckigen Allianz-Paladins, entkleideten ihn dann und setzten ihn schließlich nackt in Orgrimmar aus. Für *WoW*-Süchtige ist so was schlimmer als der Tod eines Goldhamsters in der Kinderzeit. *Viel* schlimmer!	Gabriel Lohre

TROTTEL DES MONATS

Hey, ich wollte mir einen Test-Account für Gild Wars machen, aber wenn ich auf die Homepage pcaction.de/go/gildwars will, erscheint immer nur eure Startseite. Wie bekomm ich denn jetzt den Code für den Test-Account?
D. JANSS, PER E-MAIL

Vielleicht eventuell unter Umständen möglicherweise, wenn Sie pcaction.de/go/guildwars eingeben? Also „guildwars" statt „gildwars"? Weil das Spiel *Guildwars* heißt und nicht *Gildwars*? Ist jetzt aber nur so 'ne Vermutung!

te, dass sie die ganzen Blutlachen nicht sehen kann. [...]
JÜRGEN WITTMANN, SCHWANDORF

Genau aus diesem Grund ist es wohl auch besser, dass Ihre Psychologin Ihnen die Maske noch nicht abnimmt, Dr. Lecter.

ANSICHTSSACHE

Ich habe mir einen PC zusammengestellt, und als ich Need for Speed: Most Wanted installiert hatte und es spielen wollte, lief es übel schnell. Ich hab kurz Gas gegeben und schon hing ich in der nächsten Kurve. Dasselbe Problem hab ich mit Gothic 3. Ich starte das Spiel und es läuft ein Tag- und-Nacht-Wechsel im Sekundentakt ab. [...]
PAUL RAUPACH, PER E-MAIL

Na, das scheint doch mal eine anschauliche Erklärung für die Relativität von Zeit zu sein. Der Paule denkt, sein PC sei zu *schnell*. In Wahrheit aber ist er Schweizer (mutmaßen wir) und einfach nur zu *langsam*. Dumm, dumm, dumm.

IIIEH! KUH!

Sagt mal, was für einen Höchst-IQ muss man eigentlich haben, wenn man bei euch anfangen will? Also ich schätze mal so mehr als 40 kann es nicht sein!
HAUKE FIEBER, PER E-MAIL

Es würde sogar dein IQ reichen. Allerdings stellen wir nur Leute ein, die witzig sind. Sorry!

ABOWUNSCH

Folgendes, ich würd' gerne euer Magazin abonnieren, also logischerweise die 18er-Version ;), denn das ständige In-den-Laden-Rennen geht mir auf 'n Keks. Jedoch kommt hier mein Problem ins Spiel, ich bin erst 16. Meine Eltern würden es ja auch für mich bestellen, aber wisst ihr, wenn ich euch schon ins Haus kriege, dann mit meinem Namen drauf ... Kann man da was machen??? [...]
JONAS FREESE, PER E-MAIL

Klar kann man da was machen. Zwei Jahre warten nämlich.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

EIN HUSARENRITT!
Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD ein großer Report über die Spielemesse Games Convention. Sehen Sie, was die Redakteure Joachim Hesse, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski und Christian Gürnth in Leipzig erlebt haben. Der absolute Hammer dabei ist der Beitrag „PC ACTION kocht ... nicht".



>>Traumjob: Besamungstechniker.<<

TAUSEND TODE

Ich muss euer von Grund auf verdorbenes und von dauerpupertären Halbaffen geleitetes Magazin dazu verwenden, um mich über diese hochnäsigen, arroganten und rücksichtslosen Battlefield-Spieler auszulassen. Spiele ich vier Stunden mit den gleichen Leuten in einem Squad und habe ich sie in dieser Zeit gefühlte 6,5 Millionen Mal vor einem hässlichen Tod gerettet, darf ich ja wohl erwarten, dass man EINMAL für mich ANHÄLT und mich nicht mit dem nächstbesten Buggy ÜBERFÄHRT!!!!!!!!! [...]
JAN-ERIK KRÖSKE, PER E-MAIL

Weißt du, Jan-Erik, bei *Battlefield* ist es wie im Leben: Wer zu dämlich ist, eine Straße zu überqueren, geht drauf. Das nennt sich natürliche Auslese und ist schon okay so.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Tina Patrias
BERUF: Diplom-Biologin
ALTER: 28 Jahre
NICK: Lizardess
E-MAIL: lizardess@web.de
HOMEPAGE: www.beepworld.de/members40/lizardess
LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele (Fantasy), Strategie, Action, Online-Rollenspiele
LIEBLINGSSPIELE: Alle *Might and Magics*, *Guild Wars*, *Legacy of Kain*-Serie, alle *Gothics*, *Doom 3*, *Fahrenheit*, *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit 15 Jahren
STATEMENT: I'm so f***in' p***ed off, sweetheart!
ANM. D. RED.: Tina, ist es nicht lästig, wenn der Freund beim Liebemachen in der Missionarsstellung Fotos schießt?

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Zur Feier des neuen Tony-Hawk-Spiels baute Activision eine Half-Pipe in der Haupthalle auf. Der Meister steht oben.

»Gefährlich: auf die schiefe Bahn geraten.«

GAMES CONVENTION 2007

Mess-Ergebnis



Tolle Spiele, bildhübsche Frauen und ein Besucherrekord. Die größte Spielemesse Europas übertraf alle Erwartungen. Auch unsere.

503 Ausstellerfirmen, 185.000 Besucher und über 3.300 Journalisten tummelten sich auf den 115.000 Quadratmetern des Leipziger Messegeländes. Obwohl die angestrebte Messlatte von 200.000 Besuchern knapp verfehlt wurde, war die Games Convention ein riesiger Erfolg für die Veranstalter. Mittendrin statt nur dabei: vier Extrem-Journalisten der PC ACTION. Erstmals waren unser Verlag und damit auch wir mit einem Messestand im öffentlichen Bereich vertreten. Und den verwandelten wir vom 22. bis 25. August in ein Tollhaus. Kreischende Menschen, strippende Herren und niedliche Mädels beim Moderatorinnen-Casting – bei uns ging so richtig die Post ab. Und zwischen den Showeinlagen flitzten wir von einem Termin zum nächsten.

GC LEIPZIG, ERSTER TAG

Das Spektakel beginnt mit einem Paukenschlag: Chef Hesse liegt wegen einer Mandelentzündung im Bett und Wollner darf den ersten Tag allein über die Runden schaukeln. Mit wehenden Fahnen poltern wir zu früher Stunde in den gewohnt großen EA-Presse-Palast. Normale Besucher dürfen heute nicht auf die GC – am ersten Tag tummeln sich hier nur Journalisten und Aussteller. Dennoch war der Electronic-Arts-Raum voll wie Harald Juhnke zu seinen besten Zeiten. Mit einem flotten Dreier, bestehend aus den Präsentationen zu *Crysis*, *Need for Speed: Pro Street* und *Command & Conquer: Kanes Zorn* fand die Messe eine würdigen Anfang. Nach dem üblichen Bestaunen diverser Stand-Betreuerinnen ging es weiter zu Disney-Interactive. Hier genossen wir ein deftiges Blutbad mit dem neuen *Turok*-Spiel. Nachdem wir Tonnen von Dinos filetiert haben, statteten wir unserem PC ACTION-Stand einen ersten Besuch ab. Schließlich erwarteten wir für den nächsten Tag ein großes Publikum und wollten unsere Bühnenshow vorher noch mal üben. Neun Termine und 13 Kaffee später geht es endlich zurück ins Hotel. Zeit zum Verschnaufen bleibt kaum, denn in einer halben Stunde beginnt Activisions *Call of Duty 4*-Party. Gegen 2 Uhr ist Zapfenstreich.

GC LEIPZIG, ZWEITER TAG

Mit dem ersten Zug trudeln aus Nürnberg zum Frühstück das PC ACTION-Online-Team Ciszewski/Gürnth und der mit Antibiotika fit gemachte Hesse ein. Als Viererbande stürmen wir die Messe und klappern die fünf großen Hallen ab. Nach einer Partie *Unreal Tournament 3* im Netzwerk wollen Ciszewski und Gürnth für die restliche Messe-Zeit am Midway-Stand bleiben. Das geht natürlich nicht, denn um 13 Uhr beginnt unsere erster



Das Lara-Croft-Modell Karima Adebibe zog mit einer Bande süßer Frauen über die Messe.

»Geile Schnalle.«

Der EA-Stand war mit Abstand der größte der Messe. Was für eine Überraschung ...

»Ausruf eines englischen Esels.«

»Alle Vögel fliegen hoooch!«

Das Online-Team (links C. Gürnth, nicht im Bild L. Ciszewski) sorgte am PC ACTION-Stand für Stimmung.

»Schwierig: morgens in die Gänge kommen.«

Das Leipziger Messegelände war zeitweise hoffnungslos überfüllt. Da blieb uns nur die Flucht in den Pressebereich.

Diese Mädels machten Werbung für unser Schwestermagazin SFT.

»Lecker: Ferrari Küsschen.«

Am Stand von System 3 posierten zwei Blondinen für das Spiel *Ferrari Challenge*.

»Anspruchsvoller Job: Fluglotse.«

Beim Blizzard-Stand herrschte großer Andrang: Alle wollten endlich *Starcraft 2* spielen.

Bühnenauftritt am eigenen Stand in Halle 4. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an das Leipziger Publikum: Ihr habt uns wirklich aus den Socken gehauen. Nach zwei Stunden Stand-Party flitzen wir adrenalingeschwängert zu Take 2. Hier verpassen uns die ersten Bilder von *Mafia 2* eine schicke Föhnfrisur. Mit Präsentationen zu *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Far Cry 2* und *Assassin's Creed* gibt uns Ubisoft den Rest. Erschöpft verlassen wir die Messe. Endlich Ruhe? Nichts da! Nach einer Stunde startet die Branchen-Party im Volkspalast. Mit 2.000 Personen aus der Spielebranche diskutieren wir uns bis nach Mitternacht um Kopf und Kragen. Zum Glück mit der aus *PC ACTION kocht* bekannten wichtigsten Zutat.

GC LEIPZIG, DRITTER TAG

Mit Kameramann Daniel Kunoth machen wir uns auf zum Eidos-Lager. Während der *Kane-&-Lynch*-Präsentation setzt uns der Mann von IO Interactive vor die Tür. Aber das war zum Glück nur Spaß für das Video auf DVD. Auf zum Atari-Stützpunkt. Hier beeindruckt uns die neue Version von *The Witcher*. Vor allem Herr Wollner kann sich auch nach der Präsentation kaum vom Stand trennen. Das kann aber auch am exzellenten polnischen Käse gelegen haben, der in appetitlichen Häppchen mit Salzgurken gereicht wurde. Der optische Höhepunkt der Messe erwartete uns wie im Vorjahr bei 10tacle. Wir meinen nicht *Codename: Panzers – Cold War* oder das neue Weltraum-Onlinespiel *Black Prophecy*, sondern die zehn zuckersüßen Mädels, die die gestressten Journalisten bedienten. Die verdienen alle eine 90er-Grafik-Wertung. Klar, dass die gesamte Mannschaft bei 10tacle hängen blieb und sich erst nach Stunden wehmütig wieder auf den Weg machte. Während sich Hesse und Wollner bei Peter Games *Treasure Island* & Co. ansehen, lassen Gürnth und Ciszewski während Jowoods *Painkiller:Overdose*-Demonstration die Fetzen fliegen. Abends treffen wir ein paar der 10tacle-Damen in der Hotelbar. Nach zwei Gläsern Bier geht's ab ins Bett – allein, wohlgemerkt. So leicht sind wir nicht zu haben. Oder war es umgekehrt?

GC LEIPZIG, VIERTER TAG

Mittlerweile sieht unser Quartett aus wie die Zombies aus Techlands *Dead Island*, womit wir auch gleich beim Thema sind: Das Untoten-Massaker, das die Polen in ihrem ausschließlich für die Presse zugänglichen Kämmerchen abzogen, hebt unsere Laune. Bei unserer eigenen Stand-Show geben wir gleich wieder Vollgas. Nach vielen Autogrammen und Fotos machen wir uns mit der Gewissheit auf den Heimweg, die besten Leser der Welt zu haben. Wir kommen wieder, versprochen. Ralph Wollner

Info: www.gc-germany.com



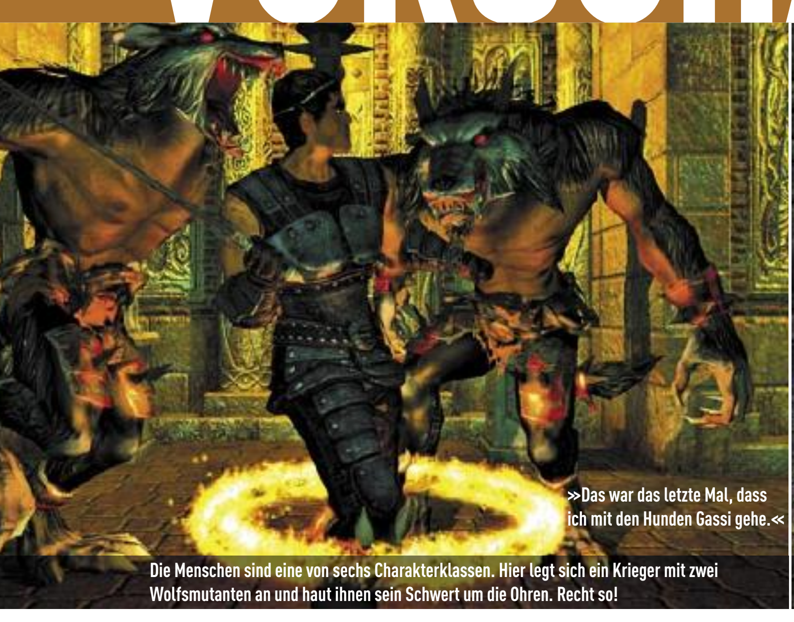
Die Computec-Stand-Mädels auf einem Haufen. Mittendrin PC ACTION-Modell Carolin Keil.

»Gemein: Kleinwüchsige nach hinten stellen.«

Die PC ACTION-Show am Computec-Stand: Das Leipziger Publikum präsentierte sich in Bestform.

»Zeigt mir eure Sexpartner!«

VORSCHAU


»Das war das letzte Mal, dass ich mit den Hunden Gassi gehe.«

Die Menschen sind eine von sechs Charakterklassen. Hier legt sich ein Krieger mit zwei Wolfsmutanten an und haut ihnen sein Schwert um die Ohren. Recht so!


»Wirft das Winterfell ab: Igel.«

Die weiblichen Charaktere geizen nicht mit ihren Reizen. Gerade die Elfen zeigen besonders gerne Haut. Im Kampf präsentieren sich die Damen allerdings von einer ziemlich unerotischen Seite.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Der mit dem Wolf tanzt

Neben *Gothic* ist *Sacred* das erfolgreichste deutsche Rollenspiel. Im 1. Quartal 2008 schlägt der Nachfolger im Händlerregal auf.

ROLLENSPIEL | Auf der Spielemesse Games Convention erhaschten wir einen der begehrten Pressetermine für *Sacred 2*. In einem kleinen Präsentationsraum durften wir eine halbe Stunde die aktuelle Version bestaunen. Was als Erstes auffällt, ist die gegenüber dem Vorgänger deutlich aufpolierte Grafik. Keine isometrischen 2D-Landschaften mehr, sondern eine pralle dritte Dimension verwöhnt die Augen des anspruchsvollen Spielers. Irgendwann schafften wir es, unseren Blick vom Dekolleté unserer Spielfigur Serafin zu lösen – und bemerkten prompt die detaillierten Landschaften. Sich im Wind wiegende Grashalme, Spiegelungen auf Wasseroberflächen – das ist stimmig! Um sämtliche Spielerfetische zu befriedigen, bemüht sich Ascaron auch um eine realistische Physik-Engine. Besiegte Gegner fallen korrekt in den blutdurchtränkten Staub und zerstörte Gebäude brechen beeindruckend in sich zusammen. Insgesamt soll es über elf Regionen geben, die sich bezüglich der Vegetation und Architektur stark unterscheiden. Damit fällt *Sacred 2* um rund 30 Prozent größer aus als der bereits sehr umfangreiche Vorgänger. Außerdem gibt es in der Spielwelt Ancaria etliche Klimazonen wie Wüsten, Tropen und Eisregionen. Stolz teilen uns die Entwickler von Ascaron mit, dass es im fertigen Spiel satte 800 Aufträge geben soll, wobei die zusätzlichen Götter-Missionen dem ganzen die Krone aufsetzen sollen. Klingt vielversprechend. Ralph Wollner

Info: www.sacred2.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE KOCHT NICHT VOR WUT, SONDERN WEIL ES IHM SPASS MACHT


»Der Lolli schmeckte merkwürdig.«

Yvonne Catterfeld auf der Games Convention bei Ubisoft.

Baller, Mann!

„Die Zeit der Ballerspiele ist vorbei", zitiert eine Tageszeitung Pop-Sternchen Yvonne Catterfeld, die während der Leipziger Spielemesse Games Convention bei Ubisoft Werbung für deren Tiere- und Mädchen-Spielreihe machte. Mist, also erscheint zum Beispiel das Ballerspiel *Far Cry 2* gar nicht mehr, das ich mir auf der Messe bei Ubisoft in Aktion anschauen durfte? Dabei sah das doch recht lecker aus. Muss ich am PC jetzt Ponys striegeln? Natürlich nicht! Frau Catterfeld hat halt keine Ahnung und sollte lieber wieder Wolken weiterschieben. Die Zeit der Ballerspiele ist keineswegs vorbei, sie tritt gerade erst in eine neue Dimension der Perfektion. Ich sage nur *Crysis*, *Unreal Tournament 3*, *Kane & Lynch*. Die Liste ist beliebig verlängerbar. Wenn ich mir es recht überlege, könnte ich Frau Catterfeld ja das vermeintlich tote Genre ein wenig näherbringen. Kollege Fränkel hat nämlich zufällig gerade im Internet den sogenannten „Gamepad-BH" entdeckt. Das ist nicht sexistisch, erfunden hat das Gerät nämlich eine Frau. Die New Yorker Studentin bindet vermutlich nicht ganz uneigennützig auch das starke Geschlecht mit ein. Und das geht so: Die Spielteilnehmerin trägt besagten Büstenhalter mit sechs Sensoren, der Mann entsprechende Boxershorts. Nach dem Anlegen darf fleißig gedrückt werden. Bisher unterstützt dieses moderne Eingabegerät aber nur eine Abwandlung des Spiels *Pong*, bei der ein Tennisball über den Bildschirm fliegt. Doch nicht das Richtige. Vielleicht sollte ich mir lieber die USB-Weste von TN Games zulegen. Das Kleidungsstück überträgt bei Treffern im Spiel über vier Druckpunkte an Vorder- und Rückseite ein Signal an den Spieler. Auf der Games Convention durften wir das gute Stück bei einer Partie mit *Quake 4* bereits testen. Das hat sogar geklappt, war aber leider nie schmerzhaft. So wird das nichts, wenn ich meinen Gegnern nicht die Qual bescheren darf, die sie verdienen. Mit 170 Dollar ist die Weste zudem nicht gerade ein Schnäppchen. Vielleicht brutzle ich dann doch einfach den Rest der Welt für 22 Dollar in meinem kleinen Ofen, den mir die US-Seite Thinkgeek.com in meinen PC einbauen will. Moment, so groß ist die Kiste ja jetzt auch nicht. Hmmm ... weiß vielleicht jemand, ob es auch Motorsägen mit USB-Anschluss gibt?



Ein Plünderer springt die Spielfigur an. In seiner Hand hält er eine Waffe, eine Mischung aus Messer und Kreissäge.

»Oh nein, ich soll doch erst schießen, wenn ich das Weiße in seinen Augen sehe.«

BORDERLANDS

Ein Sprung ins Ungewisse

AUF DVD VIDEO

Wir waren in Texas! Dort ist jeder dritte Einwohner stark übergewichtig. So stark, dass seine Kiloangabe wie eine Postleitzahl aussieht.

Bevor wir zum eigentlichen Thema kommen, müssen wir unsere Leser vor den schwerwiegenden gesundheitlichen Folgen der Fettleibigkeit warnen: Bitte vermeiden Sie es, bei zehnstündigen Flügen über den Atlantik zwischen zwei jungen, blonden, aber dezent übergewichtigen amerikanischen Frauen zu sitzen. „Dezent übergewichtig" heißt im vorliegenden Fall: so schwer, dass die beiden in Miniröcke und bauchfreie Tops eingespannten Nilpferdchen ein eigenes Gravitationsfeld aufbauen. Und spätestens als sich einer der beiden Doppel-Whopper aufdringlich als Daisy Dong vorstellt und dem ohnehin eingeschüchterten Sitznachbarn halbnackte Familienfotos aus dem letzten Strandurlaub zeigt – natürlich im Breitbild-Format –, verkommt die aufregende Atlantikreise endgültig zu einem Tiefflug. Na ja, besonders hoch konnte die Boeing aufgrund der Überladung vermutlich ohnehin nicht steigen. Zum Glück erwartete uns auf dem Zielkontinent eine Entschädigung – *Borderlands*, der neue Science-Fiction-Ego-Shooter von Gearbox Software (*Brothers in Arms*-Reihe).

SCHÖNE ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Jetzt kommen wir endlich zu einer anderen Geschichte, nämlich zu der von *Borderlands*. Sie stranden auf einem fernen Planeten in einer ebenso fernen Zukunft – und zwar entweder im Kampfanzug des Söldners Roland, als außerirdische Schönheit Lilith oder Plünderer Mordecai. Ihr Auftrag im Spiel: Überleben. Gar nicht so einfach in einer Umgebung, die noch unfreundlicher und verwahrloster als die DDR wirkt. Menschenleere Landschaften, verfallene Ruinen, ausgetrocknete Bäume – die Welt von *Borderlands* mutet geradezu postapokalyptisch an. Als ob das nicht bedrohlich genug wäre, rotten sich die letzten Überlebenden einer bisher nicht näher betitelten Katastrophe auch noch gegenseitig aus. Kleinkriege zwischen Militär und Kriminellen dezimieren täglich die Bevölkerungszahl. Kein schöner Ort!



Drei Riesenvögel greifen den Söldner Mordecai an. Er wehrt sich mit einer Pistole.



Eine ohrenbetäubende Explosion zerfetzt ein Fahrzeug in seine Einzelteile.

Für Ihre Spielfigur allerdings ist die raue Welt von *Borderlands* fortan ein neuer Arbeitsplatz, an dem sie jede Menge Aufträge erledigt. Der fremde Planet und sechs weitere von den Entwicklern geplante Himmelskörper befinden sich nämlich in einer Art Goldrausch, einer Ära, in der jedes denkende Lebewesen nach wertvollen Schätzen trachtet. Im Fall von *Borderlands* heißt das: suchen nach jenen Überbleibseln der einstigen Alien-Zivilisation, die aus unbekannten Gründen schon vor Jahrhunderten den Löffel abgab.

GESICHTSSTUNDE

Die uns vorgeführte Fassung beginnt in einem Bunker. Unsere Spielfigur erforscht mit einem kritischen Blick die unendlich weit anmutende Landschaft aus dem verglasten Fenster. Eine weibliche Stimme weist uns in die Details des ersten Auftrags ein: Unweit vom Bunker flattern gefährliche Vögel herum. Die Tierchen sehen nicht nur aus wie kleinwüchsige Drachen auf Drogen, sondern benehmen sich auch so. Sprich: Sie schlucken alles, was ihnen über den Weg läuft. Und Sie sollen dieser Plage Herr werden, das Nest der Kreaturen zerstören, betont die Stimme mit Nachdruck. Erst jetzt offenbart uns die Scheibenspiegelung jene Dame, die uns hier die Befehle erteilt. Sie steht vor dem Fenster – direkt neben uns. Ihr Antlitz wirkt hübsch, obwohl die Reflexion an der Glasscheibe nur wenige Gesichtszüge preisgibt. Wir drehen uns zu ihr ... und das obligatorische „YESSIR!“ bleibt uns im Halse stecken. Die linke Gesichtshälfte unserer Befehlshaberin ist furchtbar entstellt. Und statt des linken Auges glotzt uns

Freie Entfaltung

Die Gegner in *Borderlands* sind gefährlicher als auf den ersten Blick vermutet. Wir zeigen Ihnen, welche Überraschungen die Entwickler planen.


Das ist ein Scythid Sprinter (auf Deutsch etwa: Sensenläufer). Sieht recht friedlich aus, oder? Unten sehen Sie, was passiert, wenn Sie das Tierchen streicheln wollen.




Die zunächst versteckten Riesenkrallen fahren heraus, das Wesen baut sich blitzschnell zu einer Art Zentaur auf. Wenn Ihr Abzugsfinger nicht rechtzeitig zuckt, tun genau das vermutlich Ihre geköpften Überreste.

Apokalypse? Wow!

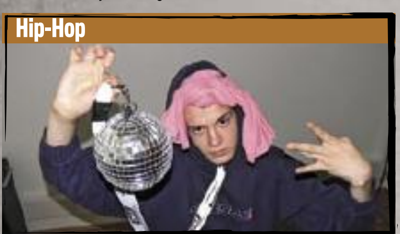
Endzeitstimmung herrscht nicht nur in *Borderlands*. Auch hierzulande gibt's Gründe zur Sorge.

Bundeskabinett


Foto: action press

Grund: Breite Akzeptanz mutierter Aliens als vollwertige Frauen. **Schaden:** Akuter Paarungsunwille junger Männer. Kaum Kinder, jede Menge alter Säcke. Wir sterben aus!

Hip-Hop


Grund: Breite Akzeptanz von Handy-Gedudel als vollwertige Musik. **Schaden:** Der Intelligenzquotient einer ganzen Generation sinkt auf Kühlschranktemperatur. Wir sterben aus!

Nazis


Foto: Szene aus dem Film *Mein Führer*, X Verleih

Grund: Zu wenig Gehirn und deshalb Minderwertigkeitskomplexe. **Schaden:** Breite Akzeptanz hässlicher Frisuren, vor allem in den neuen Bundesländern. Wir wollen sterben!

»Gefährlich: der neue Elchtest.«

Ein Scythid Sprinter (das Vieh rechts) greift ein fahrendes Vehikel an.

eine weiße, apfelfreie Hülle an. Brrr! Wir wenden uns einen kurzen Augenblick vom Präsentationsbildschirm ab und gucken fragend Randy Pitchford an – unseren Gastgeber und Chef von Gearbox Software. Den Kerl scheinen unsere überraschten Fratzen zu amüsieren. Dennoch möchte er uns nicht verraten, warum die digitale Anführerin Helena wie nach einem Mittagsschläfchen auf einem glühenden Elektroherd aussieht. „Das offenbart euch das Spiel noch früh genug", sagt Randy und grinst, „Lasst uns lieber Helenas Auftrag erledigen!"

EIN TÖDLICHER FEHLER

„So spannend wird es nicht sein, ein Vogelnest auszuräuchern", denken wir uns und marschieren in die vermeintliche Richtung der Drachenviecher. Besser gesagt: nicht wir, sondern zwei Gearbox-Mitarbeiter, die im kooperativen Modus sozusagen gemeinsam den Vogel abschießen wollen. Im fertigen Spiel soll das Abenteuer sogar zu viert bestreitbar sein. Doch zurück zum Thema: Auf dem Weg geraten die Helden in einen Hinterhalt. Banditen! Wie aus dem Nichts tauchen die rauen Burschen auf und lassen jede Menge Blei durch die Luft fliegen. Noch verhalten sich die Pixelgauner nicht besonders intelligent. Sie weichen zwar immer wieder den Schüssen aus und geben sich gegenseitig Deckung, rennen aber auch oft ins offene Feuer oder bleiben einfach stehen. „An der künstlichen Intelligenz arbeiten wir noch", gibt Randy zu und schaltet dabei aus nächster Nähe einen unbeweglichen Rabauken per Kopfschuss aus. „Ja, hoffentlich tut ihr das", denken wir heimlich, heucheln aber fröhlich: „Dafür haben wir volles Verständnis!"

Tolles Animationsprogramm

In *Borderlands* sollen sich humanoide Wesen möglichst realitätsnah bewegen. Wir haben den Entwicklern über die Schulter geschaut.



Zwei Schauspieler verhauen sich gegenseitig. Ein Computer erfasst ihre Bewegungen.

Um digitalen Menschen Leben einzuhauchen, stehen den Filmemachern und Spieleentwicklern für gewöhnlich zwei Methoden zur Verfügung. Zum einen animieren Computerspezialisten die Figuren per Hand: Jede Bewegung (Gehen, Rennen, Ducken, Schießen, Umfallen und so weiter) muss umständlich im jeweiligen Animationsprogramm (*3ds max*, *Maya*, *Cinema 4D*) „gezeichnet" werden. Der Zeitaufwand ist immens: Streckt die Spielfigur beispielsweise die Hand aus, bewegen sich ja auch Oberkörper und eventuell sogar Beine mit. Der „Animateur" muss daher häufig nicht nur ein Körperteil, sondern auch die angrenzenden Glieder in Bewegung setzen.

Schneller geht's mit dem „Motion Capture" getauften Verfahren. Das heißt so viel wie „Bewegungserfassung" und funktioniert folgendermaßen: Ein echter Schauspieler (in den meisten Fällen ein Stuntman) schlüpft in einen mit Sensoren versehenen Ganzkörperanzug und führt alle benötigten Szenen durch. Spezielle Kameras erfassen dabei seine Bewegungen und übertragen sie direkt auf das digitale Menschenmodell. Die Computeranimationen, etwa Schuss- oder Sterbesequenzen, erreichen damit einen sehr hohen Realitätsgrad. Kurios: Die Porno-Branche denkt ebenfalls über den Einsatz des Motion-Capture-Verfahrens für bestimmte Software-Produkte nach. Das können wir nur befürworten!



Diese Frau gibt Ihnen einen der ersten Aufträge. Warum sie so aussieht, verrieten uns die Entwickler nicht.



In einer Basis nehmen wir zwei Gegner aufs Korn.



Gut bewacht: In diesem Plünderer-Lager kommen wir nur mit Mühe voran.

LAND DER GIGANTEN

Einige Kugelhagel später kommen die Helden an einem riesigen Canyon heraus. Das entfernte, aber deutlich hörbare Gackern der Drachenvögel deutet an: Die beiden Krieger sind hier richtig. Plötzlich erblicken die Protagonisten einen am Boden herumkriechenden Soldaten. Er ist verwundet. „Seid ihr auch wegen den Viechern da?", hustet er mit letzter Kraft heraus und droht, jeden Moment in den Canyon-Staub zu beißen. Noch bevor eine Antwort zurückhallt, lacht er wie ein Irrer: „Hahaha! Vergesst es! Haut ab! HAUT AB!!!" Häää? Warum „Haut ab"? Sehen wir aus, als bräuchten wir ein Peeling oder was? Bevor die beiden Helden die Situation raffen, ertönen die Vogelschreie bedrohlich laut. Dutzende Viecher rasen plötzlich an den Kriegern vorbei. Die Szene erinnert an Filme, in denen Scharen von Fledermäusen über die Protagonisten herfallen. Nur wirkt das im Spiel wesentlich dramatischer. Denn die Flugdinger in *Borderlands* sind so groß wie ein Mensch. Das ist aber nicht die eigentliche Gefahr! Die Soldaten blicken in Flugrichtung der Vögel. Die Viecher eilen zu ihrem Nest. Dieses Nest besteht aber nicht etwa aus Laub und Ästen. Ein gigantisches, vierbeiniges Monstrum stampft durch die Gegend. Bei jedem seiner Schritte bebt der Boden. Auf seinem Rücken klaffen Dutzende kleiner und großer blutiger Wunden. Sie sehen ekelhaft aus – wie überdimensionale Furunkel, die sich immer wieder öffnen und schließen. Aus jeder Wunde sprießen im Sekundentakt neue Riesenvögel. Das ist also das Nest! Ein vier Stockwerke großes, mammutähnliches Etwas, das vermutlich Hunderte von Kreaturen unter seiner Rückenkruste beherbergt! Der Kampf

Die Mischung macht's!

Die Entwickler von *Borderlands* ließen sich für ihren kommenden Ego-Shooter von einigen anderen Spielen inspirieren.

FALLOUT 3

Zwar spazieren Sie in *Borderlands* auf fremden Planeten und nicht auf dem Antlitz der Mutter Erde, dafür herrscht hier eine ähnlich endzeitliche Stimmung wie in *Fallout 3*. Für ein bisschen Treibstoff, Nahrung oder Frauen würde sich in *Borderlands* jeder die Hoden amputieren lassen. Oder andere Körperteile, die noch übrig sind!



JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Davon ist vermutlich nichts eins zu eins abgekupfert. Entfernte Ähnlichkeiten gibt es dennoch: zum Beispiel „Zeitblasen", in denen die Uhr langsamer tickt. Tapst ein Kontrahent in eine solche Falle, bewegt er sich nur noch im Tempo eines bekifften Soziologiestudenten. Solche Zeitblasen soll es übrigens auch in *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* (siehe Ausgabe 10/2007) geben.



DIABLO 2

Eine halbe Million Waffen soll es in *Borderlands* geben. Möglich wird diese Zahl durch eine Art Zufallsgenerator, der ständig frische Wummen mit neuer Optik und eigenen Werten ausspuckt. 500.000 Stück! Das ist vermutlich halb so viel wie ein Hundertstel der Mordwerkzeuge in *Diablo 2*.



»Unklug: einen Panzer in Polen parken.«

In *Borderlands* steht Ihnen eine ganze Reihe von Fahrzeugen zur Verfügung.



»Blöd, wenn der Blinker kaputt ist.«

Banditen bereiten sich auf einen Angriff vor. Vier Leute finden in der Karre Platz.

»Funktionieren wirklich: Springer-Stiefel.«

Ein Plünderer entert während der Fahrt ein gegnerisches Vehikel.

wird hart! ... Hier endet jedoch die Vorführung. „Wie es weitergeht, erfahrt ihr im fertigen Spiel", grinst Randy. Gerade da, wo es so spannend ist! Mist!

PLANET DER WAFFEN

Aber wir haben viel mehr als die Demo-Version gesehen: Stellen Sie sich vor, Sie dürfen sich eine Waffe aussuchen. Ob Messer, Pistole, Maschinengewehr oder Handgranate spielt dabei keine Rolle! Im echten Leben würden Sie vermutlich zu einem beliebigen Schulhof marschieren und das Mordwerkzeug irgendeinem Drittklässler gezielt abkaufen. In *Borderlands* fällt die Wahl der richtigen Wumme schon deshalb nicht so leicht, weil es über 500.000 Waffen gibt. Jede von ihnen soll einen eigenen Namen und ein eigenes Aussehen haben und über Werte wie Schaden, Gewicht oder Treffsicherheit verfügen. Das Spiel generiert die Waffen nämlich wie in Action-Rollenspielen à la *Diablo* zufällig. Na ja, nicht ganz. Die Entwickler sprechen hier speziell von „procedural generated". Heißt so viel wie: „zufällig generiert, aber mit Sinn". Beispiel: Sie sammeln genug Erfahrungspunkte (wieder ein Rollenspielaspekt, den wir bislang nicht erwähnt haben) und päppeln Ihre Charakterwerte wie Geschwindigkeit, Sprungweite, Lebensenergie oder Ähnliches hoch. Vielleicht spezialisieren Sie sich auch noch auf eine bestimmte Waffengattung, etwa auf Scharfschützengewehre. Die besiegten Gegner lassen

INTERVIEW „EINS DER DINGE, DIE EINEN EGO-SHOOTER SPANNEND MACHEN, SIND DIE WAFFEN."

Wir sprachen mit dem Gearbox-Chef Randy Pitchford über Waffen und deutsche Gesetze.



»Obdachlose decken sich aber auch mit jedem Scheiß zu.«

Randy Pitchford, Chef von Gearbox Software, deckt sich mit Spielen seines Entwicklungsstudios ein.

PC ACTION Der Spieler in *Borderlands* treibt sich auf fremden Planeten herum. Gefällt es ihm etwa auf der Erde nicht? Wenn er aus der ehemaligen DDR kommt, könnten wir seine Beweggründe vielleicht nachvollziehen ...

Randy Pitchford: Nein, nein. Es geht um ferne Zukunft und um fremde und verlassene Planeten, wo es gerade sehr viel zu entdecken gibt. Und zwar außerirdische Technik, die die Welt komplett verändern könnte. Einige Menschen haben bereits etwas gefunden und wurden steinreich. Ihre Spielfigur gehört nicht dazu. Aber vielleicht wird sie das, wenn sie einige Abenteuer in diesen rauen Welten besteht. Natürlich ist die Anspannung heftig, wenn so viele Menschen um einen so hohen Preis kämpfen. Hinzu kommt noch, dass der erste Planet zum Beispiel eine sehr lange Umlaufbahn hat. Es dauert etwa zehn Jahre, bis der Winter in den Frühling übergeht. Und wenn das passiert, erwachen all die einheimischen Lebensformen aus dem Winterschlaf. Die Stimmung wird noch launischer und brutaler. Das Ganze artet dann in einen Überlebenskampf aus.

PC ACTION Ja, wir verstehen, das ist dann wie damals bei der Grenzöffnung. Habt ihr euch etwa davon inspirieren lassen?

Randy Pitchford: Unsere Inspirationsquellen für das Universum von *Borderlands* sind eher Werke wie *Mad Max*, *Firefly* oder *Deadwood*. Der Spieler ist eine Art Indiana Jones, ein Glücksjäger. Die genannten Streifen haben uns sehr stark beeinflusst – nicht nur was die Umgebung betrifft, sondern auch die Stimmung, die wir dem Spieler vermitteln wollen.

PC ACTION Und was ist mit den Rollenspiel-Aspekten? Wie passen die in das Konzept von *Borderlands*?

Randy Pitchford: Der Spieler kann zwischen drei Charakteren wählen. Jeder verfügt über eigene Stärken und Schwächen. Sobald ihr euch für einen entschieden habt, verschmelzt ihr mit der Spielfigur, da ihr sie nach Belieben formen könnt. In *Borderlands* geht es um Abenteuer, ums Entdecken. Es gibt unheimlich viele Waffen und Dinge, die man sammeln und zu einem Teil seines Charakters machen kann.

PC ACTION Wenn du schon die Waffen erwähnst: Ihr Amerikaner legt ja einen besonderen Wert darauf ...

Randy Pitchford: Eins der Dinge, die einen Ego-Shooter so spannend machen, sind die Waffen. In der Vergangenheit war es bei den Spielen, die ich mitgestaltet habe, immer so, dass man eine begrenzte Zahl an Waffen vorfand. Mit *Borderlands* heben wir diese Beschränkung auf. Unser Ziel ist es, jede mögliche oder auch unmögliche Kombination von Waffen zu generieren. Das Resultat ist ein System, das über eine halbe Million Wummen hervorbringt.

PC ACTION Ist das nicht ein bisschen zu viel? Eine halbe Million Gegner wird es ja vermutlich auch nicht geben ...

Randy Pitchford: Na ja, es gibt Monster und andere einheimische Lebensformen, die ganz anders sind als das, was wir auf der Erde kennen. Manche sehen auf den ersten Blick vertraut aus, entpuppen sich jedoch als gefährliche Gegner. Wir haben zum Beispiel Mischungen aus Säugetieren und Insekten, denen man das nicht auf den ersten Blick ansieht. Es gibt auch Pflanzen. Manche von ihnen sind wiederum für den Spieler nützlich, da sie eine hochexplosive Chemikalie enthalten. Außerdem darf man die Menschen selbst nicht vergessen, die jeweils ihre eigenen Ziele verfolgen. Der Spieler findet sich häufig in sehr komplexen Situationen wieder. Es gibt immer Dinge, die man bedenken muss, und es gibt immer jemanden oder etwas, das einen töten wird, wenn man es nicht zuerst erwischt. Man steht also immer wieder vor der Frage: Mit wem verhandle ich und wen bringe ich sofort zur Strecke?

PC ACTION Oha! Das klingt nach Ärger mit der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Wird das Spiel für Deutschland in irgendeiner Weise geschnitten?

Randy Pitchford: In den USA haben wir gewisse Regeln, ab wann persönliche Freiheit mit der öffentlichen Ordnung kollidiert. In anderen Ländern herrschen natürlich andere Sitten. Formulieren wir es so: Es ist uns wichtig, ein Spiel zu entwickeln, das Spaß macht, das uns herausfordert und das uns etwas gibt, womit wir Zeit verbringen wollen. Darauf konzentrieren wir uns in erster Linie. Wir müssen aber vorsichtig sein und die Gesetze anderer Länder respektieren. Aber ich würde mich sehr ärgern, wenn wir etwas erschaffen, was zum Beispiel Deutschland nicht akzeptiert.

>>Gar nicht lustig: behindertes Transformer-Kind.<<

Dieses mobile Kohleförderdings erinnert irgendwie an Filme wie *Mad Max*.

darauf mit hoher Wahrscheinlichkeit stärkere Wummen für Heckenschützen fallen. Doch woher soll ein etwa mit Pistole bewaffneter Feind ein Scharfschützengewehr nehmen? Ganz einfach: Die Gegner sind ebenfalls „procedural generated". *Borderlands* passt also deren Stärke und Bewaffnung der Stufe und der Spezialisierung des Spielers an. Dass das nicht jeder gut findet, zeigte im letzten Jahr *Oblivion*. Dort stellten die Feinde oft keine große Herausforderung für den Spieler dar, da sie stets an seine Erfahrungsstufe angepasst waren. „In *Borderlands* wird es wie in *Diablo* einzigartige Monster geben", verspricht Randy. Um diese zu erlegen, sollte der Spieler gut gerüstet sein – und mächtige Waffen sein Eigen nennen.

KEINE MUNITION

Um die Vielfalt der Wummen zu demonstrieren, laden die Entwickler einen Testlevel und lassen mit einem speziellen Befehl die Waffen buchstäblich vom Himmel regnen. Etwa hundert Kriegsgeräte landen auf dem Boden, keines davon gleicht dem anderen. Allein von Schrotflinten gibt es Dutzende Varianten: kleine, große, dicke, mit revolverähnlichen Trommeln, mit Messern oder Kreissägen vorne dran, mit einem Fernrohr ... Wow! Die Zusammensetzungen aus verschiedenen Waffenteilen, Durchschlagswerten oder Ladezeiten ergeben nicht nur optische, sondern auch funktionale Unterschiede. Doch keine Panik: *Borderlands* müllt Sie nicht mit einem Haufen Vergleichstabellen zu. „Der Spieler soll am Aussehen der Waffe sofort erkennen, welchem Zweck sie dient und ob sie bessere Dienste als die derzeit geführte Wumme leistet", gibt uns Randy Pitchford einen Tipp. Und tatsächlich! Als wir uns ein sehr kompaktes, mit einem Pistolengriff ausgestattetes Scharfschützengewehr betrachten, leuchtet es ein: Diese Waffe ist zwar sehr leicht, verfügt aber auch nicht über die Genauigkeit und Reichweite des großen, aber ungleich schwereren Gewehrs, das wir gerade in den Krallen halten. Bei so vielen Waffen stellt sich die Frage nach der Munition. Muss Ihr Charakter etwa von oben bis unten mit Kisten voller Projektile verschiedenen Kalibers eingedeckt sein? Nein! Die Munition ist für alle Waffen gleich. Wer will schon Patronen für 500.000 mögliche Wummen schleppen? Allerdings wirken die Waffen sehr wohl unterschiedlich. Manche verschießen Giftprojektile (deutlich erkennbar am grünen Schimmer des Magazins), andere stecken Gegner in Brand (die Munitionskammer leuchtet rot). Wiederum andere lähmen und verlangsamen den Gegner (Erkennungsfarbe noch unbekannt). Waffennarren und potenzielle Amokläufer wie wir „Killerspiele"-Spieler kommen also auf ihre Kosten.

GUT GEROLLT!

Eine Sache zeigten uns die Entwickler noch – die Autos. In einem speziell für Fahrzeugkämpfe angelegten Testlevel (eine großflächige Wüste mit Dünen, kleinen Bergen und Tälern) bretterte ein Gearbox-Mitarbeiter in einem futuristischen Zwei-Mann-Jeep durch die Landschaft. Er bediente die Bordkanone, während ein computergesteuerter Fahrer die Karre lenkte. Hier funktionierte die künstliche Intelligenz bereits erstaunlich gut. Der Fahrer wich selbstständig Hindernissen aus, legte gezielte Vollbremsungen und Drehungen hin und lockte seine Gegner in besonders schlecht befahrbare Gegenden, um sie durch trickreiche Fahrkunst abzuhängen. Auf Knopfdruck wechselten beide Spieler die Plätze. Auch hier leistete der Computer gute Arbeit, als er die Verfolger bei voller Geschwindigkeit in die Luft jagte. Dank *Unreal*-Engine 3 sehen die Explosionen und die anschließend weiter in Fahrtrichtung kullernden und dabei brennenden Reifen einfach genial aus! Und das sogar in den detailarm eingerichteten Testlevels. Zugegeben, wir hätten gern noch mehr von der Hintergrundgeschichte und dem tatsächlichen Spielablauf gesehen, aber allein die vorgeführten Technikdemonstrationen waren beeindruckend. Wenn das Spiel annähernd so erscheint, wie es die Entwickler versprechen, kommt 2008 ein sehr actionreiches und intensives Abenteuer auf uns zu. Mit diesem Gedanken flogen wir nach Deutschland zurück ... Allerdings erwartete uns diesmal nach der Landung keine Entschädigung. Im Gegenteil: Ein Vierteltonner namens Daisy Dong begleitete uns bis nach Nürnberg. Wir hassen Zufälle!

Alexander Frank

Info: www.gearboxsoftware.com

Borderlands

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Gearbox Software/Take 2
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Fallout 3, Hellgate: London

ALEXANDER FRANK



So viele Waffen wie in *Borderlands* habe ich bisher nur in meinen Träumen gesehen! Was mir sonst beim Schnarchen durch den Schädel geht, verrate ich an dieser Stelle lieber nicht, da der PC ACTION sonst eine Indizierung drohen würde – wegen expliziter Beschreibung sexueller Perversionen. Für mich steht jedenfalls fest: Wenn die Entwickler es tatsächlich schaffen, diese Unmengen von Wummen mit einer interessanten Geschichte und einer dichten Atmosphäre zu verknüpfen, werde ich *Borderlands* definitiv kaufen! Zweimal sogar!

"Ein Mehrspieler-Shooter, der die Konkurrenz das Fürchten lehrt"

PC GAMES 06/07



Wie an dieser Barszene zu erkennen, scheint *Mafia 2* grafisch auf dem neuesten Stand.

>>Die Exhibitionisten trafen sich an einem geheimen Ort.<<

MAFIA 2

Fortsetzung folgt

Das Leben geht weiter, erfolgreiche Spiele auch. Trotzdem hat es bei *Mafia* fünf Jahre gedauert, bis der Nachfolger angekündigt wurde.

„Nein, nein! Bitte nicht! Ich hab Frau und Kind!", jammert der schweinegesichtige Fettsack am Boden und streckt seine Hand schützend nach oben. Die dunklen Augen seiner drei Verfolger zeigen kein Mitgefühl. „Das fällt dir ein bisschen spät ein", lautet die trockene Antwort. Drei Pistolenläufe richten sich nach unten, aus einer Beretta bellt ein Schuss: Bam! Jawohl, *Mafia* meldet sich zurück. Mit einem Paukenschlag! Während der Spielemesse Games Convention in Leipzig ließ Herausgeber Take 2 die Bombe platzen und zeigte weltweit zum ersten Mal Bilder und ein Video des Nachfolgers. Mit deutscher Sprachausgabe. Allein Nacktfotos von Scarlett Johansson hätten uns mehr erregen können. Um Sie auch in diesen Zustand der Ekstase zu versetzen, haben wir nicht nur diesen Artikel für Sie verfasst, Sie finden zusätzlich besagtes Video auf der dem Heft beiliegenden DVD im Datenbereich. Ja, wir lieben Sie auch, vielen Dank.

FAMILIENBANDE

In *Mafia 2* steigen Sie in das organisierte Verbrechen ein. Doch statt Gammelfleisch an Berliner Döner-Buden zu liefern, stehen wilde Ballereien und Verfolgungsjagden in einer großen Metropole der Vereinigten Staaten auf dem Programm. „Wir können es gar nicht erwarten, (...) eine vollkommen neuartige Spielerfahrung zu schaffen", schwärmt in der ersten Pressemeldung Christoph Hartmann, Präsident von Take-2-Label 2K. „Mit der visuellen Qualität und der Action von *Mafia 2* werden wir definitiv neue Maßstäbe setzen, wie sie bisher nur aus Hollywood-Filmen bekannt waren." Leeres Werbe-Gewäsch – könnte man meinen. Wären da nicht die leckeren Bilder und die Erinnerung an den überragenden ersten Teil aus dem Jahr 2002. *Mafia* räumte damals mit einer Wertung von 92 Prozent eine Goldauszeichnung ab und verwies damit sogar *GTA 3* auf die hinteren Ränge. Nicht umsonst hat sich *Mafia* laut Hersteller über zwei Millionen Mal auf der ganzen Welt verkauft. Gut, auch *Enter the Matrix* war ein Kassenschlager. Und in den vergangenen fünf Jah-

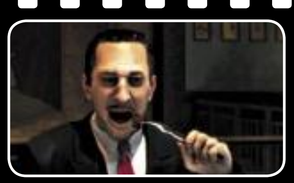
AUF DVD TRAILER

Film ab!

Unbedingt ansehen: erste bewegte Bilder zum neuen *Mafia* auf DVD!











Rollentausch

Die große Frage lautet: Wen spielen Sie in *Mafia 2*? Diese Frage stellt sich bereits, seit die ersten Gerüchte über eine mögliche Fortsetzung des Epos aufkamen. Wir klären Sie auf ...

Noch halten die Entwickler alle Details zur Story streng geheim. Und wenn wir ALLE sagen, dann meinen wir ALLE. Es herrscht ein schlimmeres Informationsembargo als beim Irak-Krieg. Doch wir sind ja nicht blöd. *Mafia*-Kenner wissen, das Spiel hat kein echtes Happy End. Ex-Hauptdarsteller Tommy Angelo (Bild 1 links) lebt nach seinem Auftritt als Kronzeuge 1948 im Prozess gegen die „Familie" zurückgezogen. Doch eines Tages erschießen zwei Auftragskiller von Mafiaboss Don Salieri den gealterten Tommy vor seiner Haustür. Nachzusehen im Abspann des ersten Teils. Der Mann scheidet offensichtlich für Teil 2 aus. Wer spielt also stattdessen die Hauptrolle? Von Paulie (Bild 1 rechts) bis Sam haben fast alle starken Figuren aus Teil 1 ins Gras gebissen. Wir tippen daher auf einen völlig frischen Ansatz zwischen der aktiven Zeit von Tommy in den 30er- und 40er-Jahren und vor dessen Tod. Die Presseerklärung von Take 2 spricht von den „späten 1940er- beispielsweise frühen 1950er-Jahren". Unsere Recherchen haben aber ergeben, dass auf den Screenshots neben Autos, die Ende der 40er herauskamen, unter anderem ein 54er Cadillac und ein 55er Cadillac Fleetwood (Bild 2) zu sehen sind. Das würde auch zum Kleidungsstil der gezeigten Charaktere passen. Typische Autos der späten 50er sind auf keinem Bild zu entdecken. Falls die Entwickler autotechnisch wieder so akribisch korrekt arbeiten wie beim Vorgänger, schätzen wir daher, dass die Handlung mindestens bis in die Mitte der 50er-Jahre reicht. Die Zeitangabe in der Pressemeldung scheint also nicht ganz korrekt. Bleibt immer noch die Frage, wen Sie nun verkörpern? Wir glauben nach dem Trailer und den ersten Bildern, dass Sie das Schicksal eines unbefleckten Jungspunds (Bild 3) lenken. Der Herr hat zwar noch keine große Sprechrolle und keinen Namen im Video, taucht aber bisher in allen entscheidenden Szenen auf (Bild 4). Vielleicht werden Sie als Spieler sogar verantwortlich für das Dahinscheiden der ehemaligen Hauptspielfigur Tommy? Das wäre natürlich der Knaller. Warten wir es ab.

1



4



3

»Jetzt fehlen nur noch Kreuz, Pik und Herz.«

Das könnte er sein, der neue Hauptdarsteller in der Fortsetzung von *Mafia*.

2

>>Die Oldtimer-Parade interessierte nur wenige Zuschauer.<<

Dieser schwarze 55er Cadillac Fleetwood spricht gegen die Meldung, dass *Mafia 2* Anfang der 50er-Jahre spielt.



ren hat sich immerhin einiges geändert: James Brown ist tot, eine Frau regiert Deutschland und am PC gibt es mit *GTA: San Andreas*, *Der Pate* oder auch *Scarface* neue Sterne am Verbrechergenre-Himmel. Brauchen Sie da überhaupt ein *Mafia 2*? Blöde Frage: Auf jeden Fall!

GEBT UNS MEHR!

Ein Grund dafür wären zum Beispiel die sieben Mehrspieler-Modi, die der tschechische Entwickler Illusion Softworks ursprünglich für den Vorgänger geplant hatte, nicht fertig bekam, dann als Add-on oder Patch nachliefern wollte und später ganz auf Eis legte. Aber auch die neue Einzelspieler-Geschichte könnte interessant werden (siehe Kasten „Rollentausch") – besonders für Kenner des Vorgängers. Wenn in Prag nicht alle dem Alkohol verfallen sind, sollte uns eine dichte Handlung erwarten, die von vorn bis hinten an den Monitor fesselt. Denn das war seit jeher die große Stärke eines *Mafia*: Charaktere glaubhaft zu präsentieren. Neben den tollen Dialogen überzeugten bereits damals die nahezu perfekt inszenierten Schießereien und Bosskämpfe. In diversen Autorennen durften Sie beweisen, dass nicht nur Michael Schumacher ordentlich Gas geben kann. Wer das allerdings im virtuellen Stadtverkehr probierte, den stoppte die Polizei mit einem Strafzettel. Ja, die Spielumgebung war samt den Missionen unglaublich lebendig und abwechslungsreich. Das erwarten wir auch von *Mafia 2*. Bei den Gesprächen offenbart der Trailer bereits genussvoll schwarzen Humor. Wenn im Restaurant etwa abfällig über Pflanzenfresser gesprochen wird, fühlen wir uns wie in einem Gespräch mit unserem vegetarischen Online-Volontär Gürnth. „Hey, gestern Abend habe ich was im Fernsehen gesehen. Also da war so ein Irrer, einer von diesen Vegetariern, klar? Diese Freaks, die kein Fleisch essen. Der quatschte so eine Scheiße, dass man Tiere nicht schlachten darf, um sie zu essen. Was mich angeht: Ich habe nichts gegen das Schlachten, wenn es einen guten Grund dafür gibt. Und dieses Steak ist mit Sicherheit ein guter Grund", der Mann im Anzug lacht und schiebt sich genüsslich eine Gabel mit Fleisch in den Mund. „Und wie steht's mit dir, Vito? Hast du was ge-















Auf dem Bus steht: „Empire City Transports", im Hintergrund ist eine Silhouette des Empire State Buildings zu sehen– deutliche Hinweise auf New York als neue Spielmetropole. Doch auch schon in der Vorgängerstadt Lost Heaven mischten die Entwickler Charakteristika unterschiedlicher Orte.

gen das Schlachten? Zum Beispiel von menschlichen Tieren?" Genial.

SPRECHSTUNDE

Nach der tollen deutschen Synchronisation von *Bioshock*, das ebenfalls über Take 2 erscheint, lässt der erste Trailer zu *Mafia 2* erneut auf großes Kino hoffen. Die Zeit der miesen deutschen Tonspuren scheint sich dem Ende zuzuneigen. Den Vegetarier-Monolog aus dem Absatz zuvor zum Beispiel spricht Thomas Danneberg. Besser bekannt als deutsche Stimme von John Travolta, Arnold Schwarzenegger oder Sylvester Stallone. Im weiteren Verlauf des Filmchens hören Sie noch andere bekannte Synchronstimmen wie die von John Goodman (Dan aus *Roseanne*), Tim Robbins (Andy Dufresne aus *Die Verurteilten*), James Marsters (Spike aus *Buffy*), Ray Winstone (Mr. French aus *Departed*). Wir beten, dass es dieses Hammer-Aufgebot ins fertige deutsche Spiel schafft und es nicht nur wahllos für den Trailer zusammengewürfelt wurde. Dafür würden wir sogar die Seelen von Tokio Hotel dem Teufel überschreiben. Für die absolute Richtigkeit der Synchronsprecher legen wir übrigens allenfalls die Hand unseres Praktikanten ins Höllenfeuer, denn unsere Ohren sind alt und unser Wissen beschränkt. Damit Sie uns dennoch in guter Erinnerung behalten, möchten wir Sie in die graue Welt mit einer weiteren Szenenbeschreibung aus dem *Mafia*-Video entlassen. Drei Männer fahren im Auto. „Was stinkt denn da so?", beschwert sich der Beifahrer. „Eddie, hast du gekotzt?" Eddie legt die Schnapsflasche zur Seite und wirft den Kopf in den Nacken. „Oh nein!", erwidert er von der Rückbank aus. „Das muss Frankie Potts sein ..." – „Der Arsch hat dir in den Wagen gekotzt?" – „Äh, nein. Er liegt hinten drin." Haha ... *Mafia* hat es immer noch drauf! Joachim Hesse

Info: www.mafia2game.com

Mafia 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Illusion Softworks/Take 2
FERTIG ZU	Noch nicht bekannt
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Der Pate, Scarface

JOACHIM HESSE



Einzigartig, spannend und einfach nur cool! Ja, so bin ich. Und *Mafia 1* belegt in meinem großen Herzen wohl auf ewig einen Platz unter den zehn besten Spielen aller Zeiten. Umso größer sind meine Erwartungen an die Fortsetzung. Die ersten Bilder und der Trailer sind grandios. Hoffentlich rücken die Entwickler bald mit mehr Infos und einem Erscheinungstermin heraus. Ich will schließlich wissen, auf welches Datum ich sparen muss, um mir den nächsten Monster-Rechner zu kaufen, damit ich *Mafia 2* in voller Pracht erleben darf.



Hinter einer Säule findet der Mafioso Deckung. Die Thompson-Maschinenpistole darf als Markenzeichen nicht fehlen.



Der Beweis: Hawaii-Hemden und blaue Bohnen passen zusammen.

Der Protagonist springt von einem Dach und eröffnet gezielt das Feuer auf zwei überraschte Feinde.

»Euch verpasse ich ein Dachgeschoss!«

CRYSIS

Eine frische Krise

AUF DVD
VIDEO

Es gibt Dinge, auf die man sich schon lange freut. Den Amtsaustritt von Bush, den Abstieg der Bayern – oder die Veröffentlichung von *Crysis*! Nicht mehr lange, dann ist es soweit – die neue Shooter-Hoffnung aus dem Hause Crytek (*Far Cry*) erscheint in Deutschland am 15. November. Ab dem 25. September gibt's die offizielle Demo – und auf der diesjährigen Leipziger Spielemesse Games Convention durften wir sogar selbst Hand an den Edel-Shooter aus deutschen Landen legen. All das ist Grund genug für uns, einen finalen Ausblick auf das zu geben, was die Spieler im November erwartet. Packen wir's an!

ICH KRIEG DIE KRISE!

Sie leben hinterm Mond, kaufen sich die PC ACTION normalerweise nur, um die lustigen Bilder anzugucken (und vielleicht neu einzufärben) oder haben das Gedächtnis eines Goldfisches (stolze sieben Sekunden)? Na gut, dann erklären wir noch mal, um was es in *Crysis* geht: Im Jahr 2019 schlägt auf einer Insel ein vermeintlicher Asteroid ein. Die USA und Nordkorea schicken sofort Erkundungstrupps los, um herauszufinden, was genau da ohne Landeerlaubnis den Möllemann gemacht hat. Dumm nur, dass Nordkorea die Insel für sich beansprucht. Es kommt, was kommen muss – die Amis und die Nordkoreaner machen das, was sie am besten können: Sie hauen sich blaue Bohnen um die Ohren. Und Sie? Sie spielen aufseiten der – na, erraten Sie's? – richtig, Sie spielen aufseiten der Amerikaner! Notieren Sie sich einen PISA-Punkt. Weiter geht's



Ein Verbündeter schaltet mit einem gezielten Schuss einen feindlichen Jeep aus.

»Stoppen Raser effektiver: die neuen Radarfallen.«



Dank der ausgeklügelten Physik-Engine fallen zerstörte Gebäude physikalisch korrekt in sich zusammen.

»Suchbild: Finden Sie den Beamten.«

Ihr seid die nächsten!

Zu Beginn von *Crysis* kämpfen Sie gegen Nordkorea. Gegen folgende Länder wollen wir auch mal in den virtuellen Krieg ziehen!

Niederlande



Die Käse-Fanatiker sind eine größere Bedrohung als die meisten denken! Ähnlich wie die Aliens im Film *Independence Day* positionieren sie bei uns an wichtigen Punkten ihre Militär-Einheiten (getarnt als Wohnwagen!), bis sie eines Tages zuschlagen und bum – schachmatt!

Tuvalu



Kennen Sie nicht? Die Inselgruppe in Ozeanien beherbergt knapp 12.000 Einwohner und besitzt ein Gefängnis mit einer Drehtür und nur einem Insassen! Tuvalu wäre ein leichtes Opfer und ein super Ort für Ferien! Bedauerlicherweise ist es mittlerweile wegen des steigenden Meeresspiegels zu großen Teilen unbewohnbar. Verdammt!

Legoland

Bildnachweis: LEGOLAND Deutschland

Als echte Männer stehen wir nicht auf diese Kinderkacke Lego – sondern auf Playmobil! Mit einer überwältigenden Armee aus mindestens 1.000.000 Playmobil-Rittern würden wir in Legoland einfallen, wie Godzilla durch die Region pflügen und eine Spur der Verwüstung hinterlassen.

im Text: Bevor eine der verfeindeten Parteien den Kampf für sich entscheidet, mischt sich ein lachender Dritter ein – Außerirdische. Das auf der Insel aufgeschlagene Objekt war nicht, wie vermutet, ein Asteroid, sondern ein Alien-Raumschiff – und die Freunde von außerhalb haben keine weißen Tauben im Gepäck. Was glauben Sie wohl, ist Ihr neues Primärziel? Stimmt, die Erde zu retten, sehr gut! Sie haben sich einen weiteren PISA-Punkt verdient!

GEFAHR IM ANZUG!

Crysis ist kein gewöhnlicher Ego-Shooter. Natürlich laufen Sie genretypisch in der Ego-Perspektive durch die virtuelle Welt, befördern Mengen an Gegnern über den Jordan und erfüllen Missionsziele. Doch *Crysis* bietet mehr – zum Beispiel den sogenannten Nano-Anzug. Den trägt der bisher noch namenlose Held. Die Nano-Klamotte ist jedoch kein Accessoire, das die Optik des Protagonisten aufwerten soll, sondern eine mächtige Waffe. Der Anzug verfügt über vier Modi, die Sie zu jedem Zeitpunkt umschalten dürfen: Kraft, Schnelligkeit, Unsichtbarkeit und Rüstung. Stellen Sie den Anzug auf Kraft, schleudern Sie mühelos Feinde und schwere Gegenstände durch die Luft, bei Schnelligkeit sind Sie rasanter unterwegs als der Comicheld Roadrunner, der Punkt Unsichtbarkeit spricht für sich und Rüstung bedeutet, dass Sie besser gepanzert sind und somit mehr einstecken können. Nett, was? Da wir bereits mehrmals mit *Crysis* in Berührung kamen, wissen wir, wie viel Spaß es macht, mit dem

Mit einem Panzer beschießt der Spieler heranstürmende Feinde.



»1-Euro-Job: Rasensprenger.«

In einem feindlichen Lager trifft der Spieler auf einen Wachtposten.



»Griechenland: So fing alles an.«



Mit einer Minigun mäht der Protagonist (rechts) einen herannahenden Feind nieder.



Zwei verbündete Soldaten durchkämmen das vereiste Gebiet.

Vorsichtig pirschen sich die Soldaten durch die Trümmer einer Basis.

Nano-Anzug zu agieren. Auch bei der Games Convention bot sich die Möglichkeit – und wer den Demolevel bis zum Ende durchspielte, wurde belohnt: In der anschließenden Zwischensequenz sah man nämlich erstmals einen Hunter der Aliens in Aktion! Sie wissen schon, diese riesigen Dinger mit Fangarmen, ähnlich wie die Dreibeiner im Film *Krieg der Welten* mit Tom Cruise.

GIB MIR MEHR!

Der Nano-Anzug ist nicht das einzig Reizvolle an *Crysis*. So dürfen Sie nahezu jede der 13 bisher bekannten Waffen mit verschiedenen Modifikationen (zum Beispiel Schalldämpfer, Granatwerfer, Zielfernrohr ...) ausstatten. Das sorgt für spielerische Freiheit und diverse Vorgehensmöglichkeiten – fein! Auch fein ist die künstliche Intelligenz in *Crysis*. Derart clevere Gegner haben wir bislang selten gesehen – aber um endgültige Qualitätsaussagen treffen zu können, sind wir natürlich auf den kommenden Test angewiesen. Der bringt dann auch gegebenenfalls die Schwachpunkte ans Tageslicht, die wir bei unseren paar Proberunden nicht entdecken konnten. Bei der Grafik von *Crysis* legen wir uns jedoch bereits in diesem Stadium fest – sie ist allererste Sahne und verkleinert den Abstand zwischen virtueller Welt und Realität auf ein Minimum. Auch im Mehrspieler-Bereich will *Crysis* die Spielergemeinde begeistern – nicht zuletzt dank der Alternativen, die sich durch den geschickten Einsatz des Nano-Anzugs ergeben. Neben den Genre-Standards Deathmatch und Team-Deathmatch gibt es einen sogenannten Powerstruggle-Modus. Darin kämpfen die Spieler um strategisch wichtige Positionen und kaufen sich von den erhaltenen Punkten Fahrzeuge oder Waffenverbesserungen. Sie sehen: Es gibt viele gute Gründe, sich auf den 15. November zu freuen. Dennis Blumenthal

Info: http://www.ea.com/crysis

Crysis

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Crytek/Electronic Arts
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	15. November 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry, Prey, Bioshock


DENNIS BLUMENTHAL

Die Geschichte der Einzelspielerkampagne ist vielleicht nicht bahnbrechend, aber immerhin solide. Die Grafik haut einfach alles bisher dagewesene weg, die künstliche Intelligenz dürfte ebenso neue Maßstäbe setzen und die Möglichkeiten, die der Nano-Anzug mit sich bringt, sind revolutionär. Doch ich denke, ich renne offene Türen ein, wenn ich Ihnen erzählen will, was für eine Granate mit dem Ding auf uns zukommt. Also lasse ich das jetzt und sage einfach: Freuen Sie sich mit mir auf den 15. November!

Spieglein, Spieglein an der Wand ...

***Crysis*, das neue Werk der *Far Cry*-Macher Crytek, steht kurz vor der Veröffentlichung, da kündigt Ubisoft die Fortsetzung von *Far Cry* an. Wir stellen die beiden Konkurrenten gegenüber!**

CRYSIS

Schauplatz:
Eine namenlose Insel, auf der ein Alien-Raumschiff gelandet ist.

Um was geht's?
Als Teil der US-Streitkräfte kämpfen Sie zu Beginn gegen die Nordkoreaner. Als jedoch die Aliens auf den Plan treten, verbünden sich die Menschen und kämpfen gemeinsam gegen die Außerirdischen, um das Überleben der Homo sapiens zu sichern.





FAR CRY 2

Schauplatz:
Ein fiktiver, vom Bürgerkrieg geplagter Staat im Herzen Afrikas.

Um was geht's?
Sie wachen (wie wir jeden Morgen!) in einem kleinen, dreckigen Zimmer auf – vor Ihnen der Kerl, den Sie umbringen sollen. Er überreicht Ihnen eine Knarre mit nur einer Kugel und Ihrem Namen drauf und verschwindet. Sie reisen ihm hinterher und erledigen nebenbei Aufträge.

Agent Gavin Eissen hat seine Partnerin Cassie im Visier. Was die beiden Charaktere im Spiel genau treiben oder ob man einen von ihnen spielen darf, ist noch nicht bekannt.

»Paradox: heiße Biene mit Wespentaille.«

THE AGENCY

Rundumschlag

Ihr aktueller Job ist trostlos, Ihre Freundin hässlich und Ihre Frau sieht noch schlimmer aus? Höchste Zeit, der tristen Realität zu entfliehen! Aber wohin? Am besten in eine der zahlreichen virtuellen Online-Welten! Doch hässliche Taktik-Shooter, bei denen Sie mit nervigen Kiddies Räuber und Gendarm spielen, werden schnell langweilig und Fantasieländer, wo man als edler Elf, untersetzter Zwerg oder dummer Ork unterwegs ist, sind auch nicht jedermanns Sache. Für Abwechslung könnte *The Agency* sorgen, das typische Shooter-Spielmechanik mit Online-(Rollen-)Spiel-Elementen kombinieren soll. „Was die Atmosphäre angeht, waren die *James Bond*-Filme eine große Inspiration für uns. Alles dreht sich um Geheimagenten, böse Buben und perfekt inszenierte Action!", erklärte uns Hal Milton, leitender Designer des Spiels, im Rahmen einer Präsentation. *The Agency* soll Hunderte einzigartiger Ballermissionen bieten, bei denen es auf gute Kampffähigkeiten, geschicktes Schleichen und stilechtes Auftreten ankommt. Damit nicht genug: Im Laufe Ihrer Karriere als Eliteagent dürfen Sie sogar Ihre eigene Geheimdienstagentur gründen. Hochqualifizierte KI-Handlanger versorgen Sie dann mit wertvollen Infos, lebenswichtigen Diensten und Gegenständen, die Sie für Ihr tägliches Agentenhandwerk benötigen. Wem das alles zu viel ist, der kann sich zu jeder Zeit eine Karrierepause gönnen und in lustigen Minispielen gegen andere Spione antreten.

VIEL RAUCH UM NICHTS?

Soweit zum PR-Blabla, das Sony Online Entertainment ins offizielle Faktenblatt zu *The Agency* gepackt hat. Die obige Beschreibung der Spielmerkmale erklärt nämlich nur wenig und wirft jede Menge Fragen auf. Fragen, die uns eigentlich Hal Milton beantworten sollte. Doch dieser wandt sich wie ein Aal und schaffte es in 45 Minuten nicht, uns schlüssig zu erklären, wie denn das Leben als Meisteragent, der seine eigene Geheimdienstagentur leitet und mit den Agenturen von Tausenden Online-Spielern konkurriert, im Detail aussieht. Mehr als ein Lächeln und die ständige Beteuerung, dass „die Entwickler alles unter Kontrolle hätten und das Spiel große Fortschritte mache", war aus ihm nicht herauszubekommen. Was die Grafik angeht, mag das wohl stimmen. Die auf der E3 und der Games Convention als Video vorgeführten Spielszenen zu *The Agency* sahen dank abgedrehtem Comic-Look und *Unreal*-Engine-3-Technik ziemlich fett aus. Inwiefern das Gezeigte jedoch den echten Spielablauf in Missionen wiedergibt oder vielleicht doch nur eine aufwendige Technikdemonstration darstellte, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen. Hal Miltons Kommentar dazu können Sie sich denken. Wolfgang Fischer

Info: **theagency.station.sony.com**

The Agency

GENRE	Action
HERSTELLER	Sony Online Entertainment
FERTIG ZU	20%
ERSCHEINT	Nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Unreal Tournament 2004

WOLFGANG FISCHER

Was genau ist *The Agency* und wie soll ich mir den Spielablauf vorstellen? Wenn mir der leitende Spiel-Designer diese Fragen nicht beantworten kann oder will, dann mache ich mir trotz beeindruckender Grafik ernsthafte Sorgen um die Qualität des Spiels. Alles an *The Agency* wirkt, als hätte jemand eine tolle Idee für ein Spiel gehabt, diese aber nicht zu Ende gedacht und jetzt enorme Probleme, daraus ein funktionierendes Produkt zu stricken. Ich bin mal gespannt, wie sich der Titel in den kommenden Monaten entwickelt.



»Voll im Stress: Brieftauben.«

Das flotte Pärchen ist auch in Prag im Einsatz.



»Keine gute Idee: fremden Leuten an die Wäsche gehen.«

Die Spione Cassie und Gavin liefern sich ein Feuergefecht mit Feinden.

»Gefährlich: Dr. med. Usa.«

Bevor Sie sich um den Roboter kümmern, sollten Sie erst das Phantom entfernen.

THEY

Maschinen schaden

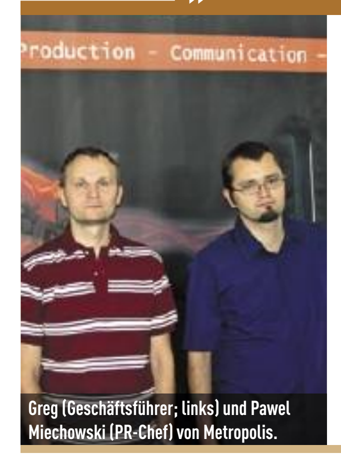
Überraschungen sind schön. Die ersten Eindrücke von Metropolis' Ego-Shooter zeigen sich überaus vielversprechend. Freuen Sie sich mit uns!

Kurz vor Messeschluss in Leipzig schlappten wir zu einem Termin bei den polnischen Entwicklern von Metropolis. Wir hatten eine halbe Stunde mit den Programmierern, denen man den Games-Convention-Stress so gut wie gar nicht anmerkte. Kein Wunder, mit der ersten Version von *They* hat die Truppe auch ordentlich was in der Hinterhand. Genüsslich lehnten wir uns zurück und ließen uns von der gruseligen Atmosphäre einfangen.

ACHTUNG INVASION

They spielt im Jahre 2012 in England. Aus buchstäblich heiterem Himmel greift eine riesige Roboterarmee die Insel an und besetzt die strategisch wichtigen Punkte. Fast alle Bürger gehen bei der Großoffensive hops, lediglich eine kleine Elite-Einheit überlebt und nimmt den schweren Kampf gegen die Übermacht auf. Natürlich schlüpfen Sie in die Haut eines bis jetzt nicht näher charakterisierten Freiheitskämpfers und ziehen mit einer Handvoll Mitstreiter los, um die unsympathischen Stahlmonster wieder aus „Good old England" zu vertreiben. Wir schlurften in der Ego-Perspektive durch die Ruinen von London und erfreuen die überall herumirrenden Roboter mit unserer Mega-Wumme. Bereits in diesem Stadium fiel die detail-

INTERVIEW „WIR VERSUCHEN, UNSER WAFFENSYSTEM AN DIE US-ARMY ZU VERKAUFEN."



Greg (Geschäftsführer; links) und Pawel Miechowski (PR-Chef) von Metropolis.

Das Plus von Messen wie der Games Convention: Man lernt die Entwickler persönlich kennen. Wir hatten das Vergnügen mit zwei (nicht warmen) Brüdern von Metropolis. Vorhang auf für Greg und Pawel Miechowski.

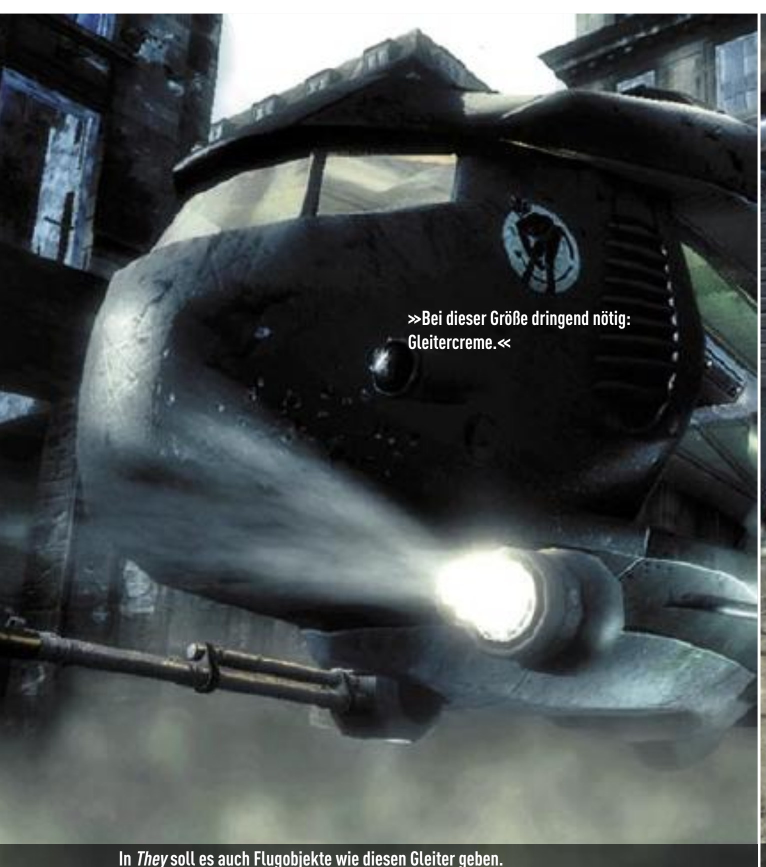
PC ACTION Ihr arbeitet den ganzen Tag an dämonischen Spielinhalten. Könnt ihr nachts überhaupt noch schlafen?
Greg Miechowski: Eigentlich sind es gar keine Dämonen, sondern Phantome. Aber wir können dir verraten, dass es noch viel fürchterlichere Dinge gibt als Phantome. Zum Beispiel bescheuerte Fragen von Magazinen. [lacht]

PC ACTION Wo zur Hölle kommen all diese Roboter plötzlich her?
Greg Miechowski: Das ist eines der größten Geheimnisse von *They*. Die überraschende Antwort bekommt der Spieler, sobald er den Einzelspieler-Modus erkundet. Wenn man Serien wie *Lost* oder *Heroes* mag, will man doch auch nicht von vornherein die Lösung wissen. Deshalb verraten wir jetzt auch nichts.

PC ACTION Wie kamt ihr auf die Idee mit dem abgefahrenen Waffensystem?
Pawel Miechowski: Nun, das Ego-Shooter-Genre hat sich in jüngster Zeit nicht allzu sehr verändert. Da wir das Rad nicht neu erfinden können, präsentieren wir einige frische Ideen. Wir wollen, dass die Spieler ihre Traumwaffe bekommen und nicht nur eine Standard-Wumme der Entwickler.

PC ACTION Warum benutzt man euer Waffensystem nicht bei der Armee?
Pawel Miechowski: Warum fragst du UNS das? Obwohl ... die Idee ist wirklich gut. Wir werden versuchen, es der US-Army zu verkaufen.

PC ACTION Wie gefällt es euch hier auf der Games Convention in Leipzig?
Pawel Miechowski: Wir fühlen uns sehr willkommen. Unsere Kollegen von IMC haben uns bewiesen, dass sich in Deutschland nicht alles nur ums Bier dreht ... sondern auch um Cocktails. [lacht] Polen ist gar nicht so anders als Deutschland und das tut unserem Joint-Venture [*Anm. d. Red.: Gemeinschaftsunternehmen*] mit IMC gut. So, jetzt stoßen wir mit euch an und dann verkrümelt ihr euch endlich! [lacht herzlich]



In *They* soll es auch Flugobjekte wie diesen Gleiter geben.



Gegen die Mega-Waffe hat der allein gelassene Außerirdische nicht den Hauch einer Chance.

lierte, unheimliche Umgebung positiv auf. Besonders beeindruckt haben uns die Direct-X-10-Elemente, die das Spektakel in wirklichkeitsnahes, dynamisches Licht tauchen. Je nach Sonnenstand ziehen sich die Schatten länger und länger – überhaupt verstärkt das angenehme Zwielicht die düstere Atmosphäre hervorragend. Die frischen technischen Möglichkeiten bewirken auch an anderer Stelle einiges: So kann der Spieler beispielsweise alle Gebäude nahezu komplett zerstören. Jeder Einschlag macht sich physikalisch korrekt bemerkbar: Putz blättert ab, Fenster zerbersten, Mauerteile brechen ab ...

DEINE BRAUT

Das polnisch-deutsche Projekt von Metropolis und IMC bietet weitere Finessen. So trumpfen die Entwickler mit einem nagelneuen Waffensystem auf. Im Spiel haben Sie immer die gleiche Wumme im Gepäck – aber das Gerät hat vier große Fächer, die frei belegbar sind. Es liegt an Ihnen, ob Sie etwa auf gnadenloses Schnellfeuer, gezielte Distanzschüsse oder alles vernichtende Raketenwerfer setzen. Sie müssen sich auch nicht endgültig festlegen, sondern können die Bestückung je nach Spielsituation ändern. Stellen Sie sich einfach das System von *Hitman: Blood Money* vor und multiplizieren Sie es mit vier. Es kommt noch besser: Damit Sie einen besseren Bezug zu Ihrer Bleispritze bekommen, können Sie sie so gestalten, wie es Ihnen passt. Mit wenigen Mausklicks zaubern Sie elegante Muster auf das Teil – Blitze, Totenschädel oder Blümchen ... Wenn alles gutgeht, dürfen Sie sogar eigene Bildchen auf das Ding packen. Würde bestimmt Spaß machen, mit den Brüsten der Freundin oder der Schwiegermutterfratze durch die Gegend zu ballern, oder? Und bevor Sie fragen: Gravierende Kritikpunkte gibt's in diesem Frühstadium noch nicht zu vermelden. Ralph Wollner

Info: www.imc-online.net

They

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Metropolis/IMC
FERTIG ZU	25%
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, Prey, F.E.A.R.

RALPH WOLLNER

Trotz des frühen Entwicklungsstands erspäht mein Kennerblick sofort das Potenzial, das in *They* steckt. Die mystische Umgebung, die fiesen Roboter und das komische Neon-Dämonengesocks treffen meinen Nerv als Shooter-Fan. Obwohl die Hersteller nichts Konkretes über die Brut preisgeben, kann ich schon verraten, dass *They* verdammt geheimnisvoll daherkommt. Oft geht es um die Dinge, die man NICHT sieht. Das vermittelt dem Spieler das Gefühl, etwas Großem ausgeliefert zu sein. Au Mann, bin ich gespannt.



Mit einem einzigen gezielten Schuss jagt der Spieler den Kerl zum Pixel-Teufel.



Hier sehen Sie ein seltsames Flugvieh – mehr wissen wir auch nicht ...

»Orientiert sich an den Sternen: olympischer Fackelläufer.«

Der langhaarige Geralt kämpft an der Seite eines Zwergs (links) gegen zwei Angreifer.

THE WITCHER

Heiße Schnitte

„Fickt euch ins Knie!" – Ja, die Damen aus *The Witcher* wissen sich zumindest verbal zu wehren. Einige von ihnen legten wir dennoch flach.

Die rothaarige Triss Merigold zum Beispiel verfiel unserem Charme – am Ende des Prologs landete die Hexer-Dame breitbeinig unter unserem Helden. Schön, dass endlich mal ein Rollenspiel auf den Markt kommt, das eine Handlung abseits der üblichen Fantasy-Klischees bietet. Denn in *The Witcher* tauchen Sie nicht nur in hübsche Damen ein, sondern auch in eine Welt voller Armut, Bürgerkriege und Rassismus. Vor allem das zuletzt Genannte spüren Sie täglich am eigenen digitalen Leib. Sie sind nämlich ein Hexer, einer der sechs nach Pogromen (Ausschreitungen gegen nationale, religiöse, ethnische Minderheiten) übrig gebliebenen Superkrieger, die in der Restbevölkerung auf einen feurigen Empfang stoßen.

SYSTEMATISCHE ANGRIFFE

Das Abenteuer beginnt in der hauseigenen Festung. Etwa zwei Dutzend Banditen fallen über die Burg her. Eine filmreife Einführung in Spielgrafik zeigt die Halsabschneider, die nach Ihrem Leben und dem Ihrer fünf Kollegen trachten. Anschließend übernehmen Sie die Steuerung über den Hexer Geralt – ein weißhaariger und extrem cool aussehender Typ mit einer auffälligen Narbe im Gesicht. Sie lenken den Protagonisten ähnlich wie in der *Gothic*-Reihe aus der Verfolger-



»Typisch Männer: rennen jedem Blondchen hinterher.«

Fünf Banditen verfolgen Geralt. Er lockt sie in einen Hinterhalt.



»Hey, ich hab 'ne geile Schnalle.«

Der angehende Hexer Leo (links) beäugt kritisch anrückende Gegnermassen.


»Macht Spaß: in den Wald pinkeln.«

Trauerszene. Die Hexer (Geralt in der Mitte) beerdigen gerade einen gefallenen Kollegen. Wer hier das Zeitliche segnete, verraten wir nicht.

Glück im Spiel

Der Hexer Geralt – Protagonist von *The Witcher* – verdient sein Geld nicht nur durch Aufträge, sondern auch beim Poker.

Zumindest heißt das Würfelspiel in unserer nicht final lokalisierten Fassung noch so. Der Name kommt nicht von ungefähr – die Regeln des Spiels ähneln nämlich stark der Poker-Variante Five Card Draw. Um Geld zocken können Sie in Partien gegen einige Nichtspielercharaktere. Zu Beginn bestimmen Sie die Einsatzhöhe und schmeißen anschließend fünf Würfel aufs Spielbrett. Ein Algorithmus (Rechenvorgang) im Hintergrund sorgt für physikalisch korrektes Würfelverhalten mitsamt der gewürfelten Augenzahl. Ihr Gegenspieler würfelt ebenfalls. Danach dürfen Sie beliebige Würfel erneut werfen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele gleiche Augenzahlen zu erzielen (beispielsweise drei Fünfer) oder eine Straße zu ergattern (etwa 1, 2, 3, 4, 5).


Zwei Würfel zeigen dieselbe Augenzahl – ein Pärchen.

perspektive mit Tastatur und Maus. Alternativ dürfen Sie jederzeit in die zum Beispiel aus *Neverwinter Nights* bekannte Ansicht von schräg oben wechseln. Hier erteilen Sie Befehle wie Bewegen oder Angreifen ausschließlich mit der Maus. Die Schlachten sehen fantastisch aus: Geralt schwingt ein Stahlschwert und schlitzt seine Kontrahenten mit der Eleganz eines Balletttänzers auf. Das Kampfsystem ist ziemlich simpel: Ein Klick löst einen Angriff aus, mit einem weiteren Klick im richtigen Moment verpassen Sie dem Gegner einen zusätzlichen Schwerthieb. Geübte Spieler reihen auf diese Weise mehrere Attacken aneinander. Mit den Kombinationsangriffen schnetzelt sich Geralt nicht nur schneller durch feindliche Horden, er richtet mit jedem Schlag auch mehr Schaden an. Ob dieses einfache Kampfsystem dauerhaft Spaß macht, sehen wir allerdings erst im nächsten Monat – da planen wir einen ausführlichen Test des potenziellen Rollenspiel-Überfliegers.

VIEL FREIRAUM?

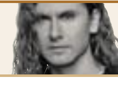
Nachdem wir die Banditen abgewehrt hatten, entließ uns *The Witcher* in seine Welt. Fünf Kapitel gibt es, das erste haben wir recht weit gespielt. Unser bisheriger Eindruck: klasse! Die Charaktere wirken lebendig, die Atmosphäre saugt einen für Stunden in die Spielwelt. Auch die Zwischensequenzen sehen bombastisch aus. Wermutstropfen: Die Umgebung von *The Witcher* ist nicht so weitläufig wie etwa in *Gothic 3*. Sie vermittelt zwar stets den Eindruck einer bis zum Horizont reichender Gegend, die tatsächlich erkundbare Fläche ist jedoch nur wenige Dutzend virtuelle Meter breit. Übrigens: Die deutsche Synchronisation war in unserer Vorschau-Version noch nicht final. Es gibt also keine Garantie, dass Sie den ersten Satz dieses Artikel im fertigen Spiel tatsächlich zu Ohren bekommen. Hoffen wir das Beste! Alexander Frank

Info: www.thewitcher.com

The Witcher

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	CD Projekt/Atari
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	16. Oktober 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Oblivion, Two Worlds

ALEXANDER FRANK



Mit dem Erscheinen des Spiels geht für mich ein Traum in Erfüllung! An diesem Datum ist nämlich der Tag der offenen Tür im Nürnbeger Puff. Da freue ich mich, weil ich dann in der Redaktion ungestört *The Witcher* spielen darf. Trotz der recht engen Areale macht die Vorschau-Version einen hervorragenden Eindruck. Ich hoffe nur, dass der Titel ohne gravierende Fehler auf den Markt kommt. Ja, ich weiß, es ist ein Rollenspiel und deshalb am Erscheinungstag per se nicht fehlerfrei. Aber die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt.


»Nicht nur auf Kreuzfahrten zum Kotzen: Sehkrankheit.«

Lustig: Schaut Geralt zu tief ins Glas, verwischt die Ansicht.


»Gibt's nicht nur im Altenheim: Kreis mit Hund.«

Diese Geisterhunde erscheinen nur nachts. Der Spieler erlegt ein Tier und beschützt dadurch die Bardame.

Ein Saurier hat Joseph Turok geschnappt und beißt sich fest. Jetzt hilft nur noch der gezielte Einsatz des Messers.

»Ungeschickt: Leckerli in der Brusttasche tragen.«

TUROK

Echs und hopp!



»Nicht nur für Häkelprofis: Fadenkreuz.«

Es gibt viele Taktiken, um eine Soldatenstellung auszuheben. Hier wählen wir den Amoklauf und ballern die Belegschaft über den Haufen.



»Herr Doktor, ich bräuchte mal einen Zahn-Rat ...«

Ein riesiger Dinosaurier greift urplötzlich von der Seite an. Der Spieler setzt sich mit dem MG zur Wehr.

Nach den zuletzt eher schlappen *Turok*-Vertretern versprechen die neuen Entwickler Besserung und wollen wieder auf alte Tugenden setzen. Wir hatten nur zehn Minuten. Während andere Journalisten nervös wie von Harndrang geplagte Mädchen vor der Tür des kleinen Vorführraums auf der Spielemesse Games Convention herumtrippeln, bestaunen wir zwei Levels der Xbox-360-Version des Ego-Shooters *Turok*. Wir schlüpfen in die Haut des guten alten Joseph Turok. Der ist mittlerweile Mitglied einer Eliteeinheit der Special Forces und soll einen Kriegsverbrecher festnehmen, der sich auf einem entfernten Planeten versteckt. Doch Turoks Schiff stürzt beim Anflug ab. Und hoppla!? Auf dem Planeten wimmelt es von Dinosauriern – in einem *Turok*-Spiel ... sensationell!

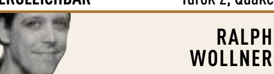
ZAHN UM ZAHN ...

In der Ego-Perspektive schlurfen wir durch das hohe Gras des Dschungelplaneten. Eine feindliche Armee hat überall Stellungen aufgebaut, die es zu erkunden gilt. Auf dem Weg dorthin attackieren uns beeindruckende Dinos, die urplötzlich aus den Büschen brechen und uns ihre Klauen um die Ohren hauen. Wenn Joseph ihnen zu nahe kommt, schnappen sie mit ihren riesigen Kiefern zu und es folgt ein feines Minispiel: Mit flotten Tastenkombinationen hämmert Joseph das Messer in die Birne des Monsters – je schneller Sie drücken, desto eher lässt die Bestie vom Helden ab. Klingt brutal und ist es auch. Am besten, Sie bleiben den Viechern vom Leib oder setzen sie gegen die menschlichen Feinde ein. Oft befinden sich in der Nähe der Soldatenbasen Dinoeier oder Nester. Wenn Sie diese zerstören, sind die Monster stinksauer und greifen die Stellung an. Auch mit Geräuschen bringen Sie die Saurier auf Ihre Spur. Jetzt nur noch zu einem verdutzten Wachmann flitzen und schnell im Busch verstecken, schon attackieren die Bestien den Soldaten. Hört sich doch schon mal gut an, oder? Ralph Wollner

Info: www.turok.com

Turok

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Propaganda Games/Touchstone
FERTIG ZU	65%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Turok 2, Quake 4



RALPH WOLLNER

Was wir während der Games Convention gesehen haben, zeigte *Turok* noch in den Kinderschuhen. Sieht auf jeden Fall appetitlich aus und bietet schön derbe Szenen. Bei den Gefechten mit den Soldaten und den Dino-Schnetzeleien fließt der rote Pixelsaft in Strömen. Laut Pressesprecher soll das Spektakel ungeschnitten auf den deutschen Markt kommen. Das hat bis heute allerdings bei keinem *Turok*-Spiel geklappt, aber wir lassen uns ja gerne überraschen. Wird auf jeden Fall keines von Becksteins Lieblingsspielen.



SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de



Über 190 PC-Spiele
ohne Limit herunterladen
und spielen!





















»Der Hulk ist noch grün hinter den Ohren.«

Im Spielverlauf trifft man auch auf Orks.

LEGEND: HAND OF GOD

Echte Handarbeit

Ein neuer Kandidat für die Thronfolge des Rollenspiel-Urgesteins *Diablo* steht in den Startlöchern. Die Neuigkeit: Er hat gute Chancen!

Wenn Kinder Angst im Dunkeln haben, macht man ihnen ein Nachtlicht an. Wenn eine Dämonen-Armee ins Land Aris einfallen will, braucht man, na logisch, ein ziemlich großes Nachtlicht. Eine heilige Flamme, um genau zu sein, die einfach kurzen Prozess mit allen Schattenwesen macht. Kurzerhand gründen die Oberen des Landes noch einen Orden kampfbereiter Feuerhüter und schon können sich unbescholtene Bürger wieder entspannt zurücklehnen. Nur einer will das nicht: Torgan, als siegreicher Feldherr gefeiert, hat sich im Eifer des Gefechts vorgenommen, persönlich alle Dämonen zu vernichten. Also folgt er ihnen durch ein uraltes Portal – und gilt seither als vermisst. Soviel zur Vorgeschichte des Action-Rollenspiels *Legend: Hand of God*.

DUMM GELAUFEN

Eine Nacht mal nicht aufgepasst und schon hat man den Salat: Doch statt zur Schwangerschaftsberatung geht es für Sie ab in eine neue Welt, um diese vor dem Bösen zu retten. Und Sie kommen keinen Moment zu früh. Irgendein Trottel hat nämlich die zuvor erwähnte heilige Flamme ausgepustet. Es kam, was kommen musste – nämlich ein Haufen Schattenwesen durch das nun offene Portal geschlüpft. Blankes Chaos, Verwüstung und Tod sind die Folge. Als neu ernannter Ordensbruder der Bewahrer der heiligen Flamme stellen Sie sich den Monstern tapfer entgegen – und kommen bei der Aktion fast um. Es gibt nämlich nur eine Möglichkeit, sich, die Welt und alle dort lebenden Menschen zu retten: Sie müssen das mächtige Hand-Gottes-Amulett zu finden!

VON DER ROLLE

Genretypisch stehen Sie am Anfang vor der schwierigen Wahl der Charakterklasse: Statt jedoch in stundenlanger Kleinarbeit aus diversen Rassen und Berufen einen Recken zu basteln, legen Sie durch die Wahl von zwei der fünf Pfade Kämpfer, Schurke, Magie, Wildnis und Glaube die Klasse fest, mit der Sie fortan Aris (un)sicher machen. Ob nun Paladin (Kämpfer, Glaube), Feuerbogenschütze (Magie, Wildnis) oder Illusionist (Schurke, Magie) – neben Grundwerten wie Stärke und Intelligenz bauen Sie Ihre Fähigkeiten in zwei getrennten Fertigkeitsbäumen aus. Wie bei der Klassenwahl gilt auch hier, einfach ist besser: Es warten nicht endlose Diagramme, sondern zwei Tafeln mit gerade mal je einem Dutzend Fertigkeiten, für die Sie parallel Punkte verbraten können. Somit steht dem Hauptthema des Spiels nichts im Wege: aus der Iso-Perspektive (von schräg oben) Gegner schnetzeln, Schätze erbeuten, mehr Gegner schnetzeln. Soviel zur gewohnten Action-Rollenspiel-Leichtkost, doch nun kommt der Clou: Die meiste Zeit unterhalten Sie sich mit Ihrem Cursor. Im Gegensatz zum bösen Rockbuben und Ex-Kate-Moss-Beschäler Pete Doherty verzichten Sie hierfür auf diverse pharmazeutische Erzeugnisse, denn vorbei sind die Zeiten öder Zeiger. Mit der

»Der Urologe nahm es sehr genau.«

In diesem Verlies trifft man unter anderem auf Gargoyles.

»Schlecht bezahlt: Intim-Piercer.«

Diesen Wächter kann man bezahlen oder „überzeugen".

»Mundgeblasen: Flasche in Männerform.«

Der Held und ein weiblicher Nichtspielercharakter in beeindruckender Pose.

»Der goldene Power Ranger hat einen Nebenjob.«

Mit der Zeit bekommen Sie immer bessere Rüstungen.

»Deshalb: Zeckenimpfung!«

Der Protagonist trifft auf allerlei fieses Getier.

»Hat versagt: Peter Parkers Rinderwarnsinn.«

Gegen diesen Minotauren tritt der Held an – da kann er zeigen, was er kann.

Maus scheuchen sie nämlich die niedliche Elfe Luna über den Bildschirm, die für Sie (als Cursor eben) den Wegweiser mimt und auch die finstersten Verliese ausleuchtet. Damit nicht genug, hat der kleine Flattermann zu allem seinen Senf dazuzugeben, wenn etwa mal wieder kein Platz mehr für einen Gegenstand im Inventar ist oder Sie einen Haufen freche in tote Goblins verwandelt haben.

AUGENSCHMAUS

Optisch bietet die Klickorgie ein Feuerwerk: Dank der hausgemachten 3D-Engine braucht sich die abwechslungsreiche und detaillierte Spielwelt nicht hinter Genrekonkurrenten zu verstecken, die entsprechende Rechenmaschine vorausgesetzt. Unter anderem dank PhysX-Unterstützung erfreuen brillante Wassereffekte und wogendes Gras das Spielerauge an der Oberfläche, während unter Tage das Spiel dynamischer Lichter die ohnehin äußerst plastischen Verliese noch wirklichkeitsnäher wirken lässt. Apropos Licht und Bewegung: Während in den meisten anderen Rollenspielen die Charaktere leuchten, als hätten Sie kurz zuvor in Tschernobyl noch Pilze gepflückt, ist Ihre kleine Elfenfreundin oft genug die einzige Lichtquelle weit und breit, was der Atmosphäre einen weiteren Schaurigkeitsbonus verleiht.

ICH BOX DICH

Ein weiterer Höhepunkt sind die Kämpfe. Normalerweise drischt die Spielfigur einem Troll auf die Kniescheiben, während ein Goblin um einen nicht vorhandenen Kopf kürzer gemacht wird, wenn ein Spiel nicht zwischen Gegnergrößen unterscheidet. Anders bei *Legend*. Dank CCS! CCS? Das ist die Abkürzung fürs neue „Cinematic Combat System", das für individuelle Hieb- und Fechtbewegungen sorgt, den Kämpfen so eine größere Dynamik verleiht. Um etwa einem Minotauren kostenlose Schönheitschirurgie zukommen zu lassen, hüpft der Held herum wie *Muppet Show*-Frosch Kermit auf LSD, wohingegen Zombies in Einzelteile zerlegt werden, um ihrem Dasein ein Ende zu bereiten. Stilecht kickt der Held auch mal Totenköpfe durch die Gegend, während er dunkle Höhlen durchforstet. Sollten Sie Lust auf mehr verspüren, seien Sie froh: Ende des Monats steht das Spiel in den Regalen. Dann hoffentlich mit Programmtipps und erklärenden Beschreibungen, die bislang fehlen. Und das Inventar darf größer, das Balancing ausgewogen sein. Piotr Zakaszewski

Info: www.legend-game.de

Legend: Hand of God

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Master Creation/Dtp
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	28. September 2007
VERGLEICHBAR	Diablo, Dungeon Siege 2

PIOTR ZAKASZEWSKI



Ein optisches Sahnestück, gepaart mit einem herrlich unkomplizierten Spielprinzip und einer interessanten Story – klingt nach den Zutaten für ein gelungenes Spielerlebnis. Zweifellos birgt die Cursor-Fackel-Elfe, die bereits in der vorliegenden Fassung gut funktioniert, einiges an Potenzial. Besonders überzeugt mich die grafische Umsetzung: Ob es nun die Kampfanimationen der Spielfiguren oder die dynamischen Schattenspiele in den Verliesen sind. Wegen denen flog schon so mancher Feuerball in Richtung eines Kerzenständers.

»Da hatte der Pferdemetzger schlechte Karten.«

Eine Gruppe Infanteristen stürmt einen heiß umkämpften Platz in Paris, unterstützt von Panzern und einem Transporter.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Der Anfang vom Ende

Liebe Leser, wir haben eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Die gute: Ubisoft werkelt mit *Endwar* an einem famosen Strategie-Spiel ...
Tom Clancy – bei PC-Spielern steht dieser Name bisher für eine ganze Reihe sehr guter Taktik-Shooter (*Rainbow Six*, *Ghost Recon*). Mit *Endwar* geht's ab in neue Gefilde – in die Echtzeit-Strategie.

ALLES WIRD ANDERS

Als erfahrener Strategiespieler wissen Sie, dass es in guten Titeln dieses Genres traditionell neben dem Einzelspieler- auch einen Mehrspieler-Modus gibt. Vergessen Sie das, lösen Sie sich vom Schwarz-Weiß-Denken – in *Endwar* sind diese Bereiche vereint. Wie das gehen soll? Statt sich in einer Einzelspieler-Kampagne mit KI-Schergen auseinanderzusetzen, nehmen Sie an einer globalen Kampagne teil. Sie entscheiden sich für eine der drei Parteien European Enforcers, U.S. Joint Strike Force, Russian Spetsnaz. Von nun an kämpfen Sie, Internetanschluss vorausgesetzt, im virtuellen Jahr 2020 gemeinsam mit anderen Spielern weltweit um bestimmte Gebiete auf der Erde. Hat es eine Seite geschafft, sämtliche geforderte Bereiche einzunehmen, endet die Kampagne und eine neue startet. Dabei werden die Karten nicht immer neu gemischt, eroberte Gebiete bleiben erhalten. Haben beispielsweise die Russian Spetsnaz Europa eingenommen, gilt es in der nächsten Kampagne, den alten Kontinent zurückzuerobern. Im Grunde also ein anhaltender



»Tetris: Nobelpreisträger Edition.«

Auf dieser Schlachtkarte sind die Bewegungen der verbündeten und feindlichen Einheiten einsehbar.



»Suchbild: Wo ist der Selbstmordattentäter?«

Ein Hubschrauber fliegt über Paris, während eine Explosion mehrere Gebäude vernichtet.

»Nicht gut zu Vögeln: MG-Nest.«

Einige Soldaten liefern sich mit verfeindeten Infanteristen eine wilde Straßenschlacht und suchen hinter einem Autowrack Deckung.

Kampf um die Weltherrschaft, nur eben nicht allein gegen die KI, sondern gegen Spieler aus aller Herren Länder! Wir wissen nicht, wie es Ihnen geht, aber bei uns zuckt es da in der Hose.

KEINE KLONKRIEGE MEHR!

Bei *Endwar* schreibt man Realitätsnähe groß. Was das konkret heißt? Jeder Spieler verfügt über ein Bataillon aus Soldaten. Jeder dieser Soldaten ist einzigartig. Je nachdem, wie viele Feinde er im Kampf besiegt, erhält er Verbesserungen und Medaillen. Stirbt er, gehen seine Erfahrung und seine erworbenen Extras auch hops. Ebenso unterscheiden sich die Jungs in der Vorgehensweise, suchen sich verschiedene Deckungen und geben selbstständig Sperrfeuer. Und wenn mal einer der Kameraden verwundet am Boden liegt, findet sich ein Mutiger, der den armen Kerl am Kragen packt und in Sicherheit schleppt. Auch die Kamera ist alles andere als genretypisch: Wo man sonst aus der Iso-Perspektive (von schräg oben) auf das Schlachtfeld blickt, haftet die Kamera in *Endwar* stets an einer Einheit – das vermittelt ein Spielgefühl, das der Wirklichkeit verdammt nahe kommt.

DIE SCHLECHTE NACHRICHT

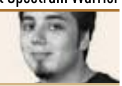
Moment, Moment, sie kommt ja gleich, die schlechte Nachricht. Vorher hauen wir aber noch weitere Fakten raus. Bisher wurden sieben Arten von Einheiten vorgestellt, darunter Rifleman (Standard-Soldat), Transporter, Artillerie, Mechaniker und Kommandovehikel. Die Kosten pro Einheit sind identisch, ein Spieler darf maximal zwölf Einheiten befehligen. Das tun Sie übrigens per Spracheingabe – verdammt cool! Und nun die schlechte Nachricht: Bisher ist *Endwar* lediglich für Next-Gen-Konsolen angekündigt. Wir haben jedoch aus zuverlässigen Quellen streng geheime Informationen erhalten, die auf eine PC-Umsetzung hoffen lassen ... Dennis Blumenthal

Info: www.ubisoft.de

Tom Clancy's Endwar

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Ubisoft Shanghai/Ubisoft
FERTIG ZU	65%
ERSCHEINT	Februar 2008
VERGLEICHBAR	Full Spectrum Warrior

DENNIS BLUMENTHAL



Ich bin Anhänger der Genres Taktik-Shooter und Strategie, insofern trifft *Tom Clancy's Endwar* genau meinen Nerv. Die *Rainbow Six*-Reihe gehört zu meinen absoluten Favoriten, die ich auch heute noch gern auf so mancher Netzwerkparty spiele. *Endwar* hat sich eine ganze Menge vorgenommen – ich bin guter Hoffnung, dass die Entwickler ihre ehrgeizigen Pläne in die Tat umsetzen. Die Idee, mit Spielern weltweit in einem fortwährenden Kampf um die Weltherrschaft zu stehen, haut mich um! Ich bete für eine PC-Umsetzung!



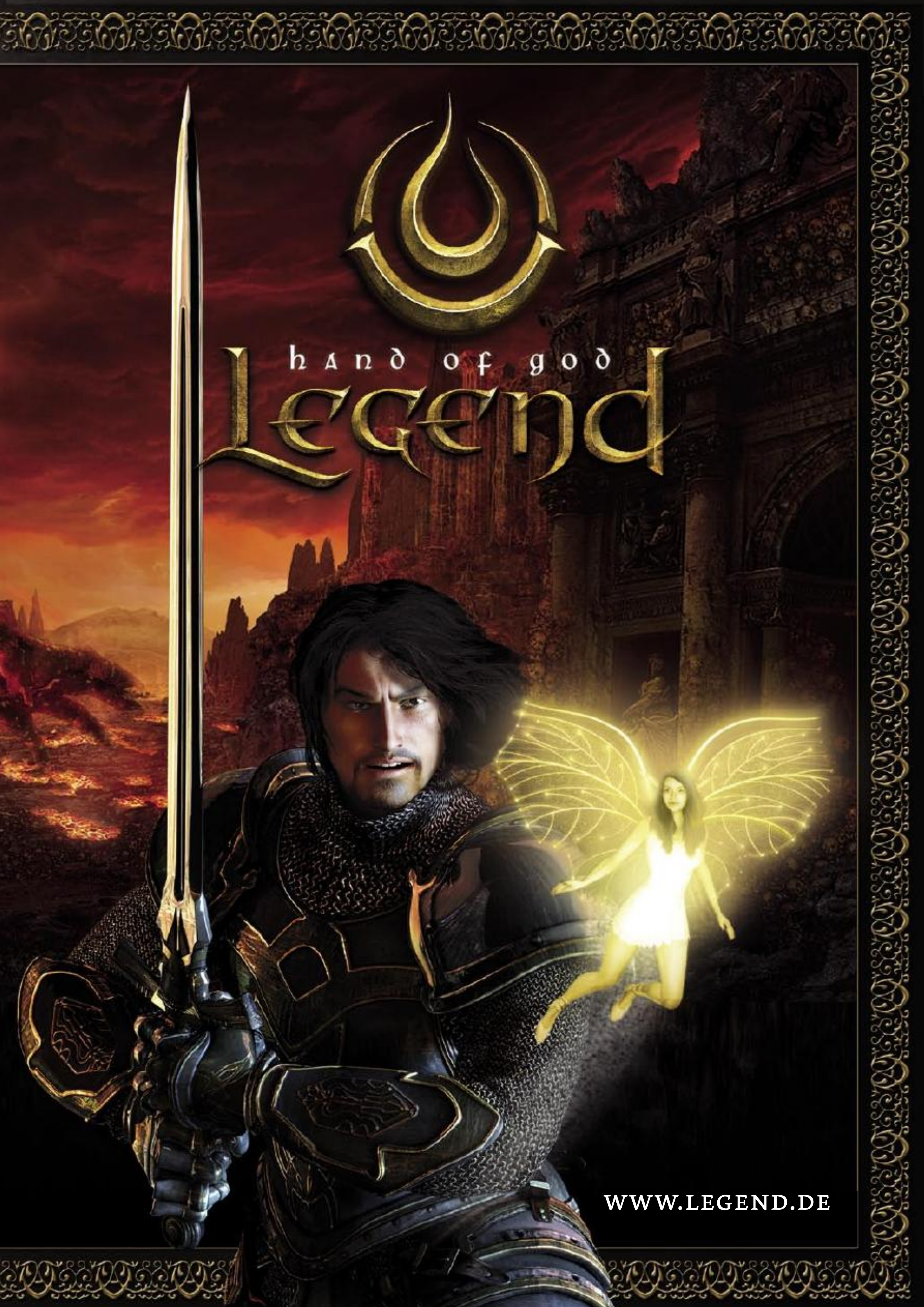
»Eklig: Eiterpickel.«

Auf der Weltkarte sieht man deutlich, wer welche Gebiete kontrolliert und wo die Ziele liegen.





SCHLACHTFEST FÜR DIE AUGEN
„Legend könnte das ins Action-Rollenspiel-Genre bringen, was ich in Sacred und Titan Quest am schmerzlichsten vermisst habe: Atmosphäre!“
Gamestar 06/2007
„Legend: Hand of God ist der nächste viel versprechende Anwärter auf den Hack & Slay- Thron.“
Gamona 14.06. 2007
„Schwer vorstellbar, dass es in Zukunft noch Action-Rollenspiele ohne Cinematic Combat System geben soll.“ PC Games 10/2007
Legend


hand of god
Legend
WWW.LEGEND.DE

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Overlord, die Hauptfigur des gleichnamigen Spiels, wehrt sich gegen einen Sukkubus.

»Kommt auch bei Männern vor: Wasser in den Beinen.«

AUF DVD
PATCH

OVERLORD

Update: Grobe Bugs beseitigt

Die Entwickler veröffentlichten ein weiteres Update für *Overlord* und bewiesen damit ein Herz für böse Spieler.

ACTION | Für das Abenteuer rund um die Verkörperung allen Übels kam der zweite Patch heraus: Version 1.2 enthält alle Verbesserungen der Fassung 1.1 und kümmert sich um weitere Probleme. So gehört beispielsweise eine unter Umständen nicht passierbare Stelle in der Halbling-Brauerei der Vergangenheit an. Auch gelegentliche Abstürze im Mehrspieler-Modus sollen nicht mehr vorkommen – von diesen waren übrigens nur die Besitzer eines Athlon-64-Prozessors betroffen. Des Weiteren dürfen Sie in den Steuerungsoptionen ab sofort die Maus umkehren. Sie finden das Update wie gewohnt auf unserer DVD. Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/overlord

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION

PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Unglaublich viel Blödsinn	-20%
− Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
− Tester-Team zu kompetent	-20%
− Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
− Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



0%
EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	PENIS BLUMENTHAL
ARMED ASSAULT: QUEEN'S GAMBIT (siehe Seite 85)					
■■■■	■■■	■	■■■■	■■■	■■■
Genau das Richtige, um die Wartezeit auf *Operation Flashpoint 2* zu verkürzen.	Na ja, Realismus hab ich im echten Leben eigentlich genug.	Ein Add-on zu einem doofen Taktik-Shooter? Braucht kein Mensch!	Ein wirklich gutes Add-on mit verdammt intensivem Spielgefühl.	Ich hätte es nicht durchgespielt, wenn ich nicht betrunken gewesen wäre.	Sehr realistisch, aber auch sehr anstrengend. Ganz nett!
CLIVE BARKER'S JERICHO (siehe Seite 76)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
Horror, Action, Blut! Was will ich mehr? Nur ein bisschen eintönig ist es.	Ziemlich abgedreht. Das Szenario und die Charaktere gefallen mir prima.	Gruseliger als ein Abendessen mit meinen Schwiegereltern, und das will was heißen!	Echt gutes Spiel. Nur die Charakterwechsel gehen mit auf den Geist.	Ein echter Höllentrip! So viele Untote gibt's nicht mal in Zombiefilmen!	Geile Story, geile Grafik, geile Action – das ist genau mein Ding!
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH (siehe Seite 91)					
■■	■■	■■■■	■	■■■■■	■■■■
Wenigstens besser als *WoW*. Habe ich schon erwähnt, dass *WoW* impotent macht?	Ich spiel lieber *World of Warcraft*. Ne, war nur ´n Witz, *WoW* ist auch doof und stinkt.	Sehr gut, auch wenn der Schwierigkeitsgrad Solisten in den Wahnsinn treibt.	Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu sehen!	Endlich Nachschub! Die nächsten Wochen brauche ich weder Freunde noch Sex.	Als *Guild Wars*-Spieler der ersten Stunde darf ich sagen: ein geiles Ding!
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (siehe Seite 80)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■
Nur *Call of Duty 2* ist schöner! So innovativ wie angekündigt finde ich es aber nicht.	Die Fallschirmsprünge sind ein schönes Gleitmittel – mir macht's Spaß.	Eigentlich hatte ich mit Weltkriegs-Shootern abgeschlossen. *Airborne* hat mich wieder angefixt.	Bis auf ein paar Kleinigkeiten sehr gelungen. Fette Ballerei!	Alles schon mal gesehen. Und nein, ich war nicht im Zweiten Weltkrieg dabei!	Einfach toll – *Medal of Honor* ist meine Lieblings-Shooter-Reihe!
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR - KINGDOMS (siehe Seite 98)					
■■■	■■	■■■■■	■■	■■■■	■■■■■
Tolles Add-on. Leider interessiert es mich genauso wenig wie Damenfußball.	Strategie? Bäh! Ein Mitleidspunkt, weil die Massenschlachten gut aussehen.	21 Tage Dauerzocken, um alle Kampagnen zu schaffen? Herr Hesse, ich bin ab heute krank!	Ist zwar echt hübsch, macht mir aber überhaupt keinen Spaß!	Eigentlich wollte ICH es testen, aber Kol-lege Blumenthal kann besser arschkriechen.	Das beste Add-on für die beste Strategie-Serie der Welt!
NHL 08 (siehe Seite 100)					
■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■
Genauso gut wie der Vorgänger. Moment, es IST quasi der Vorgän-ger! Laaaangweilig!	Scheibenkleister! Sehr gutes Spiel, aber auch eine sehr, sehr dreiste *NHL 07*-Kopie.	Fehlende Neuerungen hin oder her: *NHL 08* ist ein klasse Spiel!	Vorsicht Abzocke! Es gibt kaum einen Unterschied zu *NHL 07*. Frech!	Ist bestimmt absolut klasse, interessiert mich aber nicht die Bohne.	Sehr geiles Spiel, genau das Richtige für einen gemütlichen Abend mit Freunden.
OBSCURE 2 (siehe Seite 86)					
■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
Etwas grau, aber auch meine Kollegen sind hässlich und machen durchaus Spaß.	Dieses obskure *Resident Evil*- und *Silent Hill*-Zeug ist einfach ein Krampf.	Nicht perfekt, aber gut genug, um mich stundenlang an den Bildschirm zu fesseln.	Nicht mein Genre, aber mir gefällt es echt gut. Gruselig und knifflig.	Ich mag diese entstell-ten Mutanten. Sonst würde ich nicht bei der PC ACTION arbeiten.	Teil 1 hat mich gefesselt, Teil 2 sieht auch sehr gut aus.
REPROBATES: INSEL DER VERDAMMTEN (siehe Seite 88)					
■■■	■	■	■■	■■■	■■■
So sähe vermutlich ein Strandurlaub mit unserer Redaktion der Verdammten aus.	Adventures sind ungefähr so geil wie Bill von Tokio Hotel. Mir fröstelt!	So etwas Langweiliges hab ich seit *Sissi: Die junge Kaiserin* nicht mehr gesehen.	Ganz niedlich, aber eigentlich braucht das kein Mensch.	Meine alte Oma sieht besser aus als das. Und die ist schon vor Jahren gestorben!	Ein gutes Adventure, ich steh aber eher auf lustige Abenteuer wie *Sam & Max*!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Für unser Thema des Monats – *Borderlands*, den kommenden Ego-Shooter von Gearbox – flogen wir nach Dallas, USA.

Dort stellte uns Randy Pitchford, der Chef von Gearbox Software, das Spiel persönlich vor. Der stets gut gelaunte Mann schuftet übrigens schon seit über zehn Jahren in der Computerspiele-Industrie. Er war zum Beispiel am Vorgänger von *Duke Nukem Forever* beteiligt. Weitere Meilensteine unter seiner Leitung: die *Half-Life*-Erweiterung *Opposing Force*, das eigenständige Add-on *Blue Shift* und die *Brothers in Arms*-Reihe. Vor seiner Entwickler-Laufbahn bestritt Randall Pitchford II, so der volle Name, als Zaubertrick-künstler seinen Lebensunterhalt. Kein schlechter Karrieresprung!



Randy Pitchford, Geschäftsführer und Gründer von Gearbox Software.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
John Woo presents Stranglehold	Tiger Hill Entertainment	10/2007
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!	Telltale Games	5/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 2	Infinity Ward	1/2006
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator X	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
The Movies	Lionwead	1/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Geleitschutz: Bevor Gordon den riesigen Strider angreifen kann, der auf die Rebellenbasis zusteuert, muss er erst die zwei Begleit-Hunter eliminieren.

»Sieht albern aus: Nordic Walking.«

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Da geht doch was!

Das zweite Add-on zu *Half-Life 2* entschädigt für *Episode One*-Mankos und hat obendrein *Team Fortress 2* und die Knobelei *Portal* im Gepäck.

Vor gut einem Jahr meckerten die Kollegen Wollner und Lenhardt auf diesen Seiten noch, was das Zeug hielt: „Enttäuscht", „Arg vertraut", „Rohrkrepierer-Gags" – die Freude über die Fortsetzung der *Half-Life 2*-Geschichte um Dr. Gordon Freeman, seine schnuckelige Mitstreiterin Alyx Vance und die fiesen Combine-Außerirdischen währte ob der größtenteils bekannten Spielumgebungen so kurz wie die Spieldauer. Doch die Entwickler bei Valve haben sich die Kritik zu *Half-Life 2: Episode One* zu Herzen genommen und die Ärmel hochgekrempelt: Mit sieben statt fünf Kapiteln, deutlich mehr Action an frischen Schauplätzen, neuen Gegnern, einem neuen Fahrzeug und einer neuen Waffe bietet der Ego-Shooter *Episode Two* rund sechs Stunden Action satt. Und liefert in der Schachtel beziehungsweise als Download über den Onlinedienst Steam des Herstellers Valve Software neben *Half-Life 2* und *Episode One* zwei brandneue Spiele mit: den deftigen Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* und das vertrackte Rätselspiel *Portal*.

ALIEN GO HOME!

Als wir Gordon und seine Gespielin Alyx zuletzt sahen, stürzten sie gerade mit einem Eisenbahnzug eine Brücke runter – nicht gerade gute Presse für den öffentlichen Fernverkehr. Glück im Unglück: Beide überlebten und blicken zu Beginn der *Episode Two* auf die in Trümmern liegende City 17, an deren Verwüstung sie nicht ganz unschuldig waren. Doch wo sich die ehemalige Zentralverwaltung der Außerirdischen befand, steigt jetzt ein merkwürdiger Energiestrudel in den Himmel. Nach einem kurzen Funkkontakt mit Alyx' Vater Dr. Eli Vance, seinem Kollegen Dr. Kleiner und (dem aus dem ersten *Half-Life* bekannten) Dr. Magnussen kommt heraus, dass die Combine über diesen Strudel ein Portal errichten, um eine neue, noch schlagkräftigere Invasionstruppe auf die Erde zu bugsieren. Die Doktoren Magnussen und Kleiner planen deshalb, eine Rakete von einer geheimen Abschussbasis in

Is was, Dog?

Die Töle darf natürlich auch in der zweiten Episode von *Half-Life 2* nicht fehlen: Alyx Vances Roboterhund Dog.

Davon träumen Hundebesitzer: ein vierbeiniger Freund, der nie Gassi gehen muss. Alyx Vance baute ihren starken Robo-Köter mit dem kreativen Namen Dog, der gegen Ende von *Episode Two* ein paar erinnerungswürdige Auftritte spendiert bekommt, aus ein paar Schrottteilen zusammen.





»Nicht nur für Bibi Blocksberg: Hexfeld.«

Gordon und der Vortigaunt sind im Allerheiligsten der Antlion-Brutstöcke angekommen.



Die Magnussen-Haftmine wird mit der Gravity Gun auf einen Strider geschleudert ...



... und dann mit einem beliebigen Geschoss gezündet. Ergebnis: Der Strider zerfällt in tausend Einzelteile.



Ein netter Vortigaunt unterstützt uns mit heftigen Blitzschlägen, um eine Attacke abzuwehren.

»... und wo ist jetzt diese doofe Schwelle?«

Gordon Freemans Mitstreiterin Alyx Vance ringt nach einem Hunter-Angriff mit dem Tod.

White Forest in den Strudel zu jagen und ihn dadurch zu deaktivieren. Doch dazu brauchen sie Daten, die Gordon und Alyx den Combine abgeluchst haben. Also auf nach White Forest – das sagen sich nicht nur unsere beiden Helden, sondern auch die Combine, die ihre Nachschublinien nicht unterbrochen sehen möchten.

ALYX AM ENDE?

Waren Sie in der Rolle des Gordon Freeman in der vergangenen Episode noch die meiste Zeit mit Ihrer Gefährtin Alyx unterwegs, wartet in dieser Folge eine unangenehme Überraschung: Ein Combine-Hunter spießt Alyx zu Beginn des Spiels auf – die Holde ringt mit dem Tod. Das würden Sie auch, denn die Hunter sind eine neue Gegnergattung: Stellen Sie sich eine schnellere, kleinere, tödlichere Ausgabe der riesigen Strider-Dreibeiner vor, mit knackigen Nah- und Fernkampffähigkeiten, die obendrein noch in Zweier- und Dreierteams agieren und jede Menge Treffer wegstecken, bevor sie das Zeitliche segnen. Unangenehm. Glück im Unglück, dass einer der knuddeligen Vortigaunt-Aliens Gordon und Alyx entdeckt und sie in eine Rebellenbasis in einer verlassenen Mine führt. Dabei werden Sie als Gordon Freeman, den Sie in der Ego-Perspektive steuern, jedoch von den beiden Gefährten getrennt und müssen sich allein durch schummrig-schimmernde Antlion-Brutstätten mit Gift spritzenden Drohnen vorkämpfen. Treten Sie auf eine Antlion-Larve, gibt das zwar etwas Lebensenergie, ruft jedoch auch die erwähnten Wächter auf den Plan. Im Rebellenstützpunkt erwartet Sie ein Antlion-Angriff, der dem Science-Fiction-Film *Starship Troopers* zur Ehre gereichen würde: Aus allen Richtungen rollen Wellen der insektoiden Außerirdischen an, die Sie mit zwei Rebellen, automatisch feuernden Geschützen und schließlich Energieblitze schleudernden Vortigaunts abwehren. Die schlechte Nachricht: Selbst ein Rudel Vortigaunts kann Alyx nicht reanimieren – dazu benötigen die faltigen Burschen ein Extrakt der Antlion-Brutstöcke tief unterhalb der Mine – bewacht von einem unbesiegbaren Riesen-Antlion. Doch es geht um Alyx – dafür ist Ihnen doch nichts zu gefährlich, oder?

So spielt sich Half-Life 2: Episode Two

Valves Ego-Shooter waren schon immer Garant für abwechslungsreiche Action-Kost – da macht *Episode Two* keine Ausnahme.



Die Rebellen rüsten das leicht lädierte Auto im Laufe des Spiels mit einem Radarschirm und einer überaus nützlichen Bombenhalterung auf.



Immer wieder beliebt: Knobeleinlagen, bei denen Gordon Freeman beweisen kann, dass er seinen Doktortitel nicht gekauft oder im Lotto gewonnen hat.



Wenn ein Spiel zur Gattung Ego-Shooter gehört, können Sie mit ziemlicher Sicherheit davon ausgehen, dass darin ein paar blaue Bohnen umherschwirren.

PC ACTION-Testlogbuch
Half-Life 2: Episode Two

Wind, Wetter und ein hochheiliger US-Feiertag konnten uns nicht davon abhalten, *Episode Two* ausführlich zu testen.

ROLAND AUSTINAT



MONTAG, 3.9.2007 | **13:39 UHR**
In den USA ist heute Feiertag: Labor Day, Tag der Arbeit. Ich lache kurz auf, bevor ich nach der morgendlichen E-Mail-Sitzung meine Tasche packe und mich zum Flughafen begebe, um zu Valve Software nach Seattle zu fliegen. Am Flughafen sind die Sicherheitskontrolleure extra unfreundlich, vermutlich, weil sie am Tag der Arbeit nicht frei bekommen haben. Mache ich deswegen Witze über Bomben in meinem Handgepäck, um ihre Stimmung aufzulockern? Besser nicht. Sie wollen ja meinen Test nicht erst in einem halben Jahr lesen, handgeschrieben und aus Guantánamo herausgeschmuggelt.

DIENSTAG, 4.9.2007 | **10:03 Uhr**
Regenwetter in Seattle. Valve hat vorgebeugt und ein Hotel direkt neben dem Firmensitz errichtet. Trockenen Fußes gehe ich mit ein paar Kollegen aus dem In- und Ausland von der Hotel- in die Firmenlobby. Dort eröffnet man uns, dass wir heute *Team Fortress 2* und *Portal* spielen. Beileibe keine schlechten Spiele, doch eigentlich sollte auf diesen Seiten ein Test von *Half-Life 2: Episode Two* zu lesen sein. Überzeugungskünste und – Achtung, Schleichwerbung! – das neue PC ACTION-Sonderheft zur *Orange Box* sorgen jedoch dafür, dass ich schon heute *Episode Two* spielen darf.

DIENSTAG, 4.9.2007 | **14:21 Uhr**
Eigenmächtig pfusche ich in den Systemeinstellungen meines Testrechners herum und schalte die Auflösung auf 2.560x1.600 Pixel – schließlich spiele ich auf einem 30-Zoll-Monitor. Der PC quittiert mir das mit mehrfachen Abstürzen, denn darin steckt noch eine Geforce 7950, langsamer als meine Grafikkarte daheim. So geht das nicht: Ich rufe Valves Hardware-Experten mit einer Geforce 8800 GTX herbei. Eingebaut, Treiber installiert, danach stürzt nichts mehr ab. Na also, geht doch!

DIENSTAG, 4.9.2007 | **22:57 Uhr**
Fast schlage ich vor Wut in den Monitor: Ich weiß, dass ich eine Handgranate in den Steuerrechner eines Geschützturms werfen muss, doch das will ums Verrecken nicht klappen. Nachdem ich mit der Gravity Gun alles durch die Gegend gefeuert habe, was nicht niet- und nagelfest ist, probiere ich es ein letztes Mal, indem ich mich direkt vor den Rechner stelle und eine Granate fallen lasse. Ich rechne mit meinem Ableben, doch, oh Wunder: Der Rechner explodiert, der Geschützturm ist ausgeschaltet.

MITTWOCH, 5.9.2007 | **12:48 Uhr**
Nach einem pseudo-arabischen, doch immerhin bombenfreien Mittagsimbiss probiere ich mit zusammengebissenen Zähnen noch einmal die entscheidende Schlacht gegen Strider- und Hunter-Horden. Geschafft! Wann kommt *Episode Three*? Ich spiele ein paar Levels der *Portal*-Knobelei, um den Verlustschmerz zu lindern, bevor ich mich an diesen Text setze.

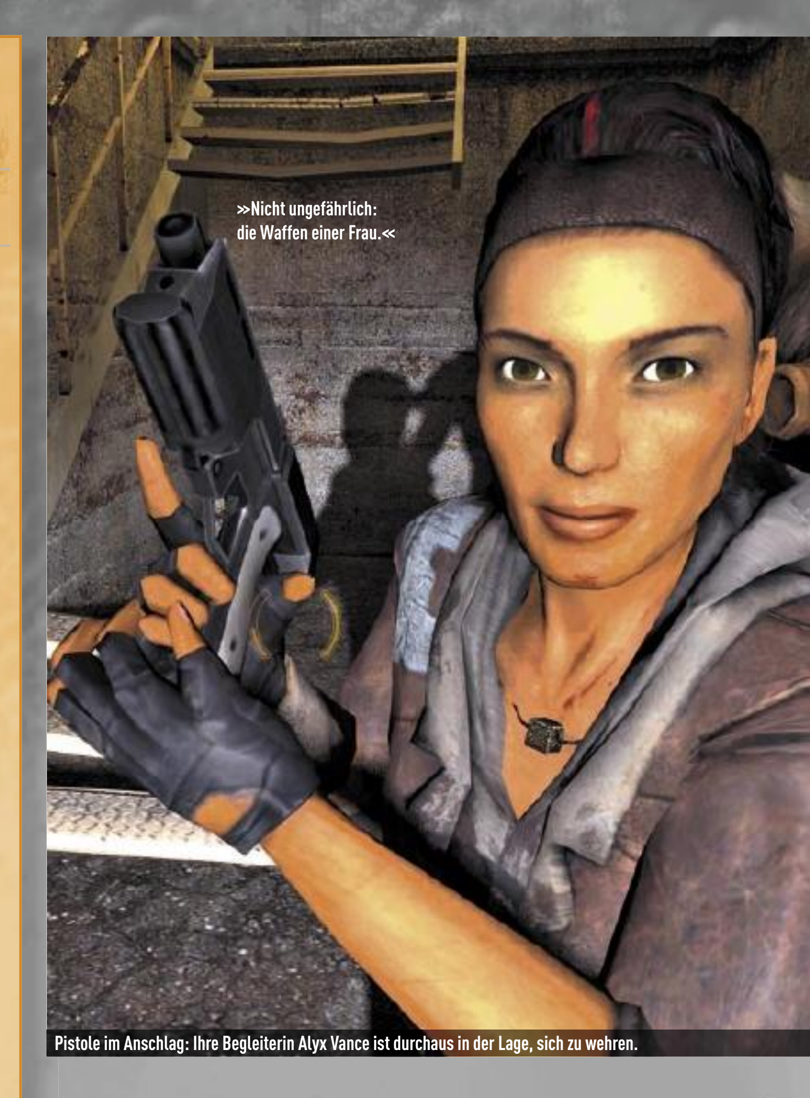


GUTE ZEITEN

Wir ballern einem Hunter ein paar Gewehrsalven in dessen fiese Glubschaugen.

SCHLECHTE ZEITEN

Der mysteriöse G-Man hat einen Auftritt, der mehr Fragen offen lässt, als er beantwortet – schönen Dank!



»Nicht ungefährlich: die Waffen einer Frau.«

Pistole im Anschlag: Ihre Begleiterin Alyx Vance ist durchaus in der Lage, sich zu wehren.

SCHIESS UND PUZZLE GUT

Auch in *Episode Two* wechselt sich Nerven zerfetzende Action mit bewährten *Half-Life 2*-Puzzleeinlagen ab. Etwa, wenn Sie in der Mine Aufzüge mit alten Stahlträgern beschweren, um sie in Gang zu setzen oder zu stoppen. Oder wenn Sie eine halb eingestürzte Brücke geradebiegen, um ein Auto von der Fahrbahn zu holen, mit dem Sie schnell große Distanzen überbrücken und sogar Zombies und anderes Gesindel plattwalzen. Oder wenn Sie die Stromversorgung einer Energiebarriere in Gang setzen und dazu ein Energiefeld im richtigen Moment deaktivieren müssen. Gesunde Panik kommt ins Spiel, wenn Sie einen Hubschrauber mit zurückgeworfenen Minen vom Himmel holen oder ein Hunter-Duo Sie in ein vermeintlich sicheres Haus verfolgt. Ein paar Mal rauften wir uns allerdings die Haare: An einer Stelle mussten wir eine Handgranate in einen Geschützcomputer werfen, um den Ballermann auszuschalten. Das klappte erst, als wir unmittelbar davor standen. Zuvor hätten wir fast in die

Leg einen Boxenstopp ein!

Fünf Spiele zum Preis von einem – das ist ja wie auf dem Hamburger Fischmarkt! Wer bei *The Orange Box* nicht zugreift, ist selbst schuld!



Da sage noch einer, Spielefirmen seien herzlose, gewinngierige Ausbeuter: *Half-Life 2: Episode Two* ist Bestandteil der rund 50 Euro teuren *Orange Box*. Zusätzlich zum Ego-Shooter finden Sie darin den teambasierten Online-Shooter *Team Fortress 2* im hinreißenden Comic-Stil und das knifflige Puzzlespiel *Portal*. Zwei sehr lohnenswerte Titel, die wir aus Zeitgründen erst fürs nächste Heft testen. Außerdem in der prallen Schachtel: *Half-Life 2* und *Half-Life 2: Episode One*.



Schöne Bescherung: Combine-Elitetruppen haben das Raketensilo der Rebellen durch eine ungesicherte Öffnung gestürmt.

Tastatur gebissen, weil wir uns geduckt dem Kugelhagel des besagten Geschützes entziehen und gleichzeitig gegen Zombies und Headcrabs kämpften. Und lassen Sie uns nicht vom frenetischen Endkampf gegen wahre Heerscharen von Stridern und deren Hunter-Eskorten reden – die Konfrontation ist wirklich hammerhart. Immerhin gehen die Strider dank einer Entwicklung von Dr. Magnussen jetzt rasch zu Boden: Sie befestigen mit der Gravity Gun eine Art Haftmine an den Körper der Burschen und zünden anschließend mit einem Schuss aus der Waffe Ihrer Wahl. Die Dreibeiner zerreißt es jedoch nur, wenn Sie vorher alle Hunter ausgeschaltet haben – sonst fischen diese die Magnussen-Sprengkörper aus der Luft.

KURZ, ABER KLASSE

Das Spielerlebnis von *Episode Two* lässt sich am besten mit einem Wort beschreiben: mitreißend! Immer, wenn eine Umgebung wie die Antlion-Brutstätten oder ein Rebellenlager im Zombie-Gebiet zu langweilen droht, wechseln Schauplatz und/oder das Spieltempo. Ihre Begleiter unterstützen Sie tatkräftig und im Falle des Vortigaunt mit sehr trockenen Sprüchen – jedenfalls in der von uns getesteten englischen Version. Musik kommt wie eh und je nur sparsam zum Einsatz, was dramatische Szenen noch dramatischer macht. Die von den Entwicklern fortwährend aktualisierte *Source*-Grafik-Engine macht mit dynamischen Schatten, Echtzeit-Deformationen, Bewegungsunschärfen, neuen Partikeleffekten und Hitzeflimmern immer noch ein gutes Bild, auch wenn beim genauen Hinschauen manche Oberflächentexturen nicht die allerschärfsten sind, auch nicht bei einer Auflösung von 2.560x1.600 Bildpunkten. Wie schon der Vorgänger ist *Episode Two* mit seinen etwa sechs Stunden Spielzeit nicht superlang, doch Valve arbeitet bereits an einer dritten, abschließenden Folge – und bis dahin haben Sie mit *Portal* und *Team Fortress 2* noch jede Menge Spaß. Roland Austinat

Info: orange-half-life2-com

Vergleich


Half-Life 2

PRO + CONTRA
- + Tolle Spielwelt
- + Schlaue Gegnerintelligenz
- + Coole Gravity Gun
- – Internetzugang nötig

91% EINZELSPIELER


Half-Life 2: Episode Two

PRO + CONTRA
- + Knuffiger Vortigaunt
- + Neues Auto, neue Gegner
- + Sehr abwechslungsreich
- – Etwas zu geringer Umfang

85% EINZELSPIELER


Half-Life 2: Episode One

PRO + CONTRA
- + Smarte und schöne Alyx
- + Knifflige Rätsel
- + Feine Lichteffekte
- – Wenig bis nicht Neues

82% EINZELSPIELER

Zugabe, Zugabe!

Noch nicht genug zum Thema *Half-Life 2*? Dann hätten wir was für Sie!

Half-Life 2 ist wegen der phänomenalen *Orange Box* für Sie DAS Herbst-Thema? Für uns auch! Daher haben wir der Shooter-Legende ein Sonderheft gewidmet. Auf 64 Seiten finden Sie Lösungen, Cheats, Hardware-Tipps, einen Level-Editor-Grundkurs und vieles mehr. Dazu gibt's eine prallvolle DVD mit 70 Mods & Maps und ein cooles Riesenposter!




ROLAND AUSTINAT

Preisfrage: Möchten Sie lieber drei Jahre auf ein 18 Stunden langes *Half-Life 3* warten oder stattdessen lieber einmal pro Jahr sechs Stunden einer neuen *Half-Life 2*-Episode spielen? Ich gehöre ganz klar zur zweiten Gruppe, vor allem, wenn es sich um ein Spiel wie *Episode Two* handelt. Denn nach der etwas spröden ersten Episode zieht Valve wieder alle Register. Ruhige und hektische Passagen wechseln sich im richtigen Verhältnis ab, Schauplätze wie die Antlion-Brutstätten gab es so noch nicht zu sehen und große Kampfsequenzen wie der Kampf um den Raketensilo sind ganz großes Kino. Ich bin sehr auf das Ende der Episoden-Trilogie gespannt – hoffentlich dauert das nicht noch einmal ein Jahr.

Half-Life 2: Episode Two




PREIS	Nicht bekannt
TERMIN	18. Oktober 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Valve Software
VERTRIEB	Steam/Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MB RAM, 10 GB HD, Windows XP, Internetzugang

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Episode Two ist was für Solisten; für Mehrspieler-Freuden sorgt das mitgelieferte *Team Fortress 2*

PREIS/LEISTUNG	–
GRAFIK	85%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Ein paar frustrierende Stellen	- 6%
– Nur ein neuer Charakter	- 3%
– G-Man bleibt rätselhaft	- 3%
– Welt menschenleer	- 3%

=

SEHR GUT
Kurz, aber richtg gut: Nicht nur *Half-Life*-Fans greifen bedenkenlos zu.


85% EINZELSPIELER

Das ist Arnold Leach – der Typ, der für den ganzen Schlamassel in *Jericho* verantwortlich ist. Mehr verraten wir nicht.

»Steht nicht jedem: Lidstraffung.«

CLIVE BARKER'S JERICHO

Ganz schön auf Draht



Virtuelles Blut, Gedärme und abgetrennte Körperteile: Wir durften als erstes deutsches PC-Magazin auf Dämonenjagd in *Jericho* gehen!

Eine typische Szene in *Jericho* sieht etwa so aus: Wir spazieren mit unserer Mannschaft entlang eines Flussbetts. Statt im Wasser stecken die Söldner knietief im virtuellen Blut. Von den Ufern ragen uns vertrocknete Arme und Beine längst toter Menschen entgegen. Einige frisch aufgespießte Körper Unschuldiger zucken in letzten Atemzügen auf Pfählen. Schreie kleiner Kinder im Hintergrund verleihen der ohnehin brutalen Dramatik einen weiteren Hauch Endzeit. Sonst herrscht eine bedrückende Stille. Auf einmal taucht zwei Meter vor uns eine Leiche auf. Sie ist dermaßen entstellt, dass einem sogar Hella von Sinnen plötzlich sehr attraktiv vorkommt. Am ganzen Körper fehlt die Haut, die Armstummeln enden in angenagelten Metallkrallen. Der Kopf steckt in einer schwarzen Plastiktüte, um die sich wiederum ein Draht so fest wickelt, dass er dem Opfer das Gesichtsfleisch zerschneidet. Bevor wir weitere grausame Details erspähen, springt ebendiese Leiche auf und rennt direkt auf uns zu. Sofort eröffnet unser Team das Feuer. Schätzungsweise acht Dutzend Bleiladungen durchlöchern den hässlichen Körper. Schließlich reißt eine Platzpatrone den Pixelkopf mitsamt der Plastiktüte in Stücke. Die virtuelle Blutfontäne spritzt und verdeckt den halben Bildschirm. Als wir Sekunden später wieder klar sehen können, rennen schon fünf weitere Kreaturen auf uns zu ... Ja, *Jericho* ist brutal. So brutal, dass die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – eine Institution, die bei Spielen die Alterseinstufung vergibt) laut Hersteller eine Freigabe verweigert hat. Im Klartext: Das Spiel darf nur an Volljährige verkauft werden. Außerdem könnte *Jericho* auf dem Index landen, was etwa bei *Doom 3* wegen der verbindlichen 18er-Freigabe der USK nicht passieren kann. Unser Test beruht auf einer zu 95 Prozent fertigen Spielversion, bei der uns übrigens kein einziger Fehler aufgefallen ist.

VERSUCHSOBJEKT

Aber fangen wir bei Adam und Eva an. Oder sogar noch ein Stück früher. Denn schon vor den zuletzt genannten Erd-Erst-

Du bist der Exorzist

Auch wenn Sie es nicht wissen wollen, verraten wir Ihnen, was an einer bestimmten Stelle in *Jericho* passiert. Keine Panik, diese Szenen bekommen Sie schon recht früh zu Gesicht.



Ein Zwischengegner, die Nazi-Tante Hanna Lichtenhammer, macht uns zu schaffen. Trotz schlagkräftiger Wummen brauchen wir mehrere Magazine, um sie zu schwächen.



Es ist so weit! Hanna hängt wie eine vorbildliche Katholikin kreuzweise an der Wand. Wir erfahren, dass sich der Zugang zum nächsten Level in ihrem Körper verbirgt.



Deshalb exorziert Pater Rawlings die Hübsche, bis sie kooperationsbereit ist. Das geschieht in einem Minispiel, bei dem Sie schnell eingeblendete Tasten drücken müssen.



Dieser Gegner hat scheinbar seinen Kopf verloren. Stört ihn aber gar nicht, er greift uns trotzdem an.

Der Feind hat Sie in eine Falle gelockt. Jetzt sitzen Sie hinter Gittern und das blöde Mistvieh lacht Ihre Spielfigur auch noch aus.

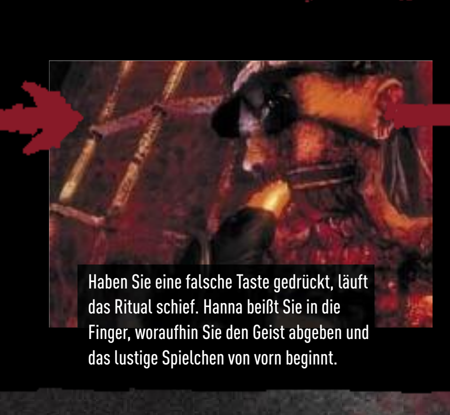


Diese fliegenden Ungeheuer sind extrem zäh. Hier schützt sich ein Monster mit seinem Schild gegen unseren Feuerzauber.

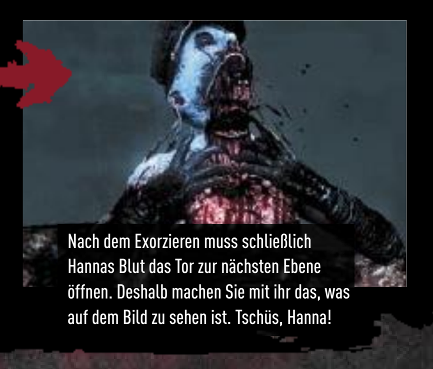
lingen schuf der Allmächtige angeblich ein geschlechtsloses Etwas. Als Experiment quasi. Die Kreation war ... sagen wir, nicht ganz so hübsch und lieb, wie man es von einem Kind erwartet. Deshalb hat der Heilige Vater das getan, was verzweifelte Eltern mit missratenen Bälgern tun sollten. Nein, nicht postnatal abtreiben, sondern einsperren. Und zwar gleich für ein paar Jahrtausende. Sozusagen in Herrlichkeit für die Ewigkeit. Natürlich nur die wirklich bösen Kinder, bei denen sogar „Super Nanny" Katharina Saalfrank kapituliert. Aber zurück zum Thema: Als das Erstgeborene unfreiwillig Ruhe gibt, bastelt Herr Gott an Adam, Eva, Moses, Hinz und Kunz. Und die hat er alle lieb. Da wird die eingesperrte Missgeburt natürlich eifersüchtig. Deshalb bricht sie aus ihrem Kerker aus. Daraufhin schicken die Menschen sieben Krieger, die den göttlichen Käfig wieder versiegeln sollen. Das gelingt zwar, allerdings sperrt man einen Teil unserer Welt mit ein. Alle paar Hundert Jahre wiederholt sich das Spiel – und verschlingt jedes Mal ein Stückchen der jeweiligen Zeitrechnung. Bis im Jahre 2007 eine weitere Gruppe von – diesmal mit hochmodernen Waffen ausgerüsteten – Kriegern in die Hölle hinabsteigt und Ära für Ära zum Zentrum des epochalen Gefängnisses vordringt. Hier kommen Sie ins Spiel.

UNRUHIGER GEIST

In der Gegenwart, dem ersten Abschnitt des Spiels, ballern Sie aus der Ich-Perspektive von Captain Ross, dem Anführer der siebenköpfigen Mannschaft. Und befehligen nebenbei Ihre Leute, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Der gläubige Priester Rawlings etwa geht mit Pisto-



Haben Sie eine falsche Taste gedrückt, läuft das Ritual schief. Hanna beißt Sie in die Finger, woraufhin Sie den Geist abgeben und das lustige Spielchen von vorn beginnt.



Nach dem Exorzieren muss schließlich Hannas Blut das Tor zur nächsten Ebene öffnen. Deshalb machen Sie mit ihr das, was auf dem Bild zu sehen ist. Tschüs, Hanna!

Testlogbuch
Clive Barker's Jericho



***Jericho* ist ein spaßiges, aber kurzes Vergnügen.**

ALEXANDER FRANK

MONTAG, 27.8.2007 | 12:01 Uhr

Hurra! Testmuster-Verteilung! An diesem Tag entscheiden wir, wer diesen Monat welche Spiele testet. Letztes Mal wurde ich mit *Bibel: Das Spiel für junge Christen 2D* abgespeist. Das hatte weder Altersbeschränkung noch Grafik noch Sound. Kruzifix, das darf nicht noch mal passieren! Deshalb komme ich zwei Stunden vor Arbeitsbeginn um 14 Uhr in die Redaktion, um mir etwas richtig Brutales auszusuchen.

MONTAG, 27.8.2007 | 12:04 Uhr

Der beleibte Kollege Fischer – wir nennen ihn liebevoll „Panzer" – ist ebenfalls da. Eigentlich hat der Kerl Urlaub, aber er verbringt ihn in der Redaktion. Sein Haus stürzte letztens ein, als er niesen musste. Ich kann ihn zwar nicht leiden, aber nachdem er mir freundlicherweise *Jericho* überlässt, rutscht er auf meiner Sympathie-Skala nach oben – auf minus fünf.

MONTAG, 27.8.2007 | 13:07 Uhr

Waaah, sind diese Fratzen gruselig! Beim Kollegen Wollner kann ich das ja noch verstehen, er ist nämlich als Kind oft ins Gesicht geschlagen worden (und als Erwachsener eigentlich auch). Bei anderen Redakteuren liegt es wahrscheinlich an der morgendlichen Uhrzeit. Aber auch die Monster im Spiel lassen mir die Fußnägel nach oben rollen. Vor allem ihre Animationen sehen klasse aus! Also nicht die von den Fußnägeln.

DIENSTAG, 28.8.2007 | 15:11 Uhr

Oha, jetzt bin ich schon durch! Das war aber ein kurzes Vergnügen! Nach acht Stunden sehe ich den Abspann. Der ist genauso wie der Endgegner völlig unspektakulär. Da frage ich mich, wozu ich im Namen Gottes acht Stunden in der Hölle von *Jericho* verbringe, wenn ich am Ende als Belohnung nicht mal die 100 Jungfrauen im Paradies virtuell schänden darf. Oh, warten Sie mal, das war doch diese andere Sache. Sie wissen schon, die mit den Sprengstoffgürteln. Ich bin mir durchaus bewusst, dass ich nach dem vorherigen Satz vermutlich nicht mehr in bestimmte ferne Länder reisen sollte. Auch die Bahnhöfe sollte ich meiden. Deshalb höre ich jetzt auf. Schon meine weise Oma sagte zu mir, ich soll mich niemals über bestimmte Dinge lustig machen, da ich sonst recht schnell im Leichensack ende. Recht hat sie! Deshalb lästere ich ab jetzt nie wieder über Politik, Religionen und Betriebssysteme.

GUTE ZEITEN



Die Monster sehen absolut furchterregend aus.

SCHLECHTE ZEITEN



Die Levels sind total linear und eng.

»Ledig? Nein, gebunden!«

Dieses Flugmonstrum näherte sich blitzschnell unserer Spielfigur. Jetzt setzt es uns im Nahkampf ganz schön zu.

len besser als jeder Cowboy um. Der Haudrauf-Riese Delgado schleppt eine Terminator-würdige Minigun (ein sehr robustes Maschinengewehr) und motzt ständig seine Kollegen an. Die Vorteile aller Recken lernen Sie etwa eine halbe Stunde nach Spielbeginn kennen. Da geben Sie nämlich den Löffel und somit den Führungsposten ab. Der Clou: Sie leben als Geist weiter und teilen sich mit der Seele eines anderen Team-Mitglieds den jeweiligen Körper. Das führt zu manch einem witzigen Dialog, wenn sich etwa die Scharfschützin Black darüber aufregt, einen Mann in ihr stecken zu haben. Praktische Seiten gibt's auch – da Sie recht häufig ins Gras beißen, schlüpfen Sie vom toten Körper in einen lebendigen und heilen den Getöteten wieder. Oder Sie nutzen die Spezialfähigkeiten Ihrer Wirte. Die hübsche Church etwa geht nicht nur hervorragend mit einer Uzi und ihrem Schwert um, sondern beherrscht auch zwei Blutzauber. Spektakulär: Bei einem Spruch packt sie ein Messer aus, schneidet ihre eigene Handfläche auf und beschwört mit dem Blut eine magische Kugel. Aus dieser sprießen Tentakel, die sich um den Gegner herumwickeln und ihn für eine Zeit lang verlangsamen. Cool!

SCHARFE AUSSICHTEN

Überhaupt ist die grafische Präsentation sehr gelungen. Die Levels fallen zum größten Teil stimmig aus, die Monster-Palette variiert von angsteinflößend bis ekelhaft – im positiven Sinne natürlich. Wer sich schon mal mit Büchern von Clive Barker (Buchautor und Ideengeber für die Monster im Spiel) oder deren Verfilmungen befasst hat, weiß, dass die Kreaturen aus seiner Fantasie zu den krankesten im ganzen Horror-Genre gehören. Sobald Sie zum Beispiel in die Epoche des Zweiten Weltkriegs vordringen, treffen Sie auf ineinandergewachsene Nazi-Zombies mit Maschinengewehren. Näher am Gefängniszentrum – und somit früher in der Zeit – finden Sie sich im Mittelalter wieder. Hier leeren Sie Ihre Magazine im Kampf gegen Horden von untoten Kreuzrittern und Kinderleibern ohne Beine. Auch in den römischen Bädern zu Zeiten des Kaisers Caligula (vierte Spielebene) geht's derb ab. Da feuern Sie auf verweste Legionäre, die sich mit Schilden aus Menschenhaut gegen Ihre Kugeln wehren. Hört sich nach massig Action an? Die kriegen Sie auch! Kompromissloses Ballern auf allerlei abgedrehte Viecher – so könnte man *Jericho* in einem Satz beschreiben.

EINE LEICHTE AUFGABE!

An einigen Stellen drängt sich allerdings der Verdacht auf, dass die Entwickler durch die Blei- und Blutmengen etwas anderes kompensieren wollen. Nämlich die fehlende Länge. Wir meinen natürlich den Spielverlauf: Die Levels sind kleiner und enger als eine Sozialwohnung. Sie laufen stets von einem Ende zum anderen ohne Umwege durch, denn alternative Routen gibt es nicht.

So spielt sich Clive Barker's Jericho

Monster, Dämonen und Zombies – *Jericho* strotzt nur so von unheilvollen Gesellen. Wir zeigen Ihnen, womit man sich in der Hölle die Zeit vertreibt.



DRÜCKEN

An bestimmten Stellen absolvieren Sie Minispiele. Hier drücken Sie eingeblendete Tasten, damit etwas passiert (Monster kloppen) oder damit eben etwas nicht passiert (vom Monster gekloppt werden).



EKEL

Einige Gegner, etwa der römische Gouverneur Cassus Vicus, verfielen bereits zu Lebzeiten der Völlerei. In der Hölle fressen sie weiter, bis sie platzen. Der Typ erinnert übrigens an einen Zwischenendgegner aus *Overlord*.

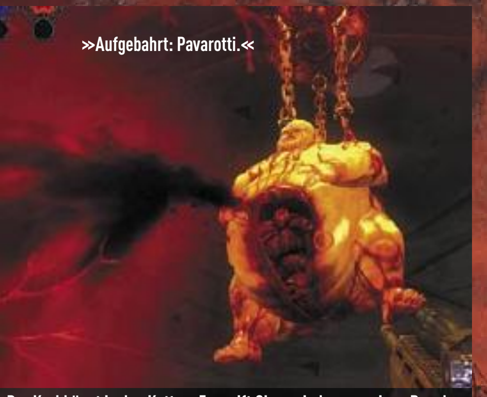


GRUSELN

Überall in *Jericho* finden sich noch lebende Pixelmenschen, die grausame Qualen leiden. Helfen können Sie ihnen nicht. Das verurteilen wir selbstverständlich, und zwar aufs Allerheftigste! Jawohl!



In Rom treffen Sie auch auf Geister missbrauchter Kinder. Warum die Bälger eine Ritterrüstung tragen, erklärt Ihnen das Spiel.



Der Kerl hängt in den Ketten. Er greift Sie an, indem er seinen Bauch öffnet und Sie mit Blut und Eingeweide bespritzt.



Eines der häufig anzutreffenden Monster: eine Leiche mit Plastiktüte auf dem Kopf und scharfen Krallen.



Zwei Mitglieder Ihrer Truppe wehren sich gegen einen untoten Angreifer. Da die Monster in *Jericho* viel einstecken, braucht der Spieler Unmengen an Munition.

Zwar müssen Sie immer wieder Rätsel lösen, ihr Schwierigkeitsgrad würde aber nicht mal Frauen, Österreicher oder AOL-Kunden überfordern. Beispielsweise kommen Sie an einigen Stellen nicht weiter, weil ein Eisengitter den Weg versperrt. Was tun? Einfach zum Kraftbolzen Delgado wechseln und mit ihm den Weg freimachen – zwei Tastendrücke reichen. Dafür braucht man doch wirklich mehr Finger als Gehirnzellen! Fordernder sind die Bosskämpfe, allerdings kommt es auch hier auf Ihre Fingerfertigkeit an. Der Spieler muss häufig zwischen den Charakteren wechseln, um beispielsweise Verwundete zu heilen oder den Gegner schnell von hinten anzugreifen. Das und die ausgefallenen Feinde unterscheiden *Jericho* von den üblichen Ego-Shootern. Ach, übrigens: Spätestens nach acht Stunden flimmert bei Normalspielern ein absolut unspektakulärer Abspann über den Bildschirm. Von einem verstoßenen Kind Gottes haben wir etwas Bombastischeres erwartet. Aber immerhin widerstanden wir jeglicher Versuchung und erlösten die Welt von dem Bösen. Amen! Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/jericho

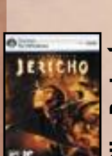
Vergleich


Bioshock
PRO + CONTRA
- + Packende Atmosphäre
- + Dynamischer Spielverlauf
- + Keine Längen
- − Kein Mehrspieler-Modus

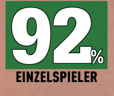
92% EINZELSPIELER


Doom 3
PRO + CONTRA
- + Viele Schockmomente
- + Ausgefallene Monster
- + Mehrspieler-Modus
- − Ein paar Längen

85% ABGEWERTET EINZELSPIELER


Clive Barker's Jericho
PRO + CONTRA
- + Spannende Kämpfe
- + Ausgefallene Monster
- − Sehr geradlinig
- − Kein Mehrspieler-Modus

Sehr gut EINZELSPIELER




JOACHIM HESSE
Ich sehe rot! Danke für das virtuelle Ketschup, das mir freudig entgegenspritzt. Zuerst hatte ich Angst, *Jericho* wäre mir zu taktisch. Fehlalarm. Es geht nur darum, möglichst viele, möglichst eklige Gegner umzuballern. Zitat: „Der Spalt öffnet sich inmitten eines Flusses aus Blut, Gedärmen und Gliedmaßen." Soso! Erwachsene schlagen zu, bevor eine deutsche Jugendschutzbehörde auf diese Idee kommt.


ALEXANDER FRANK
Eins vorweg: *Jericho* gehört definitiv nicht in Kinderhände! Deshalb durfte der geistig jung gebliebene Kollege Wollner das Spiel nicht testen. Erwachsene dürfen allerdings sehr gerne den Höllentrip wagen. Jedoch nicht zu diesem Preis. 50 Flocken für gerade mal acht Stunden und nicht mal ein Mehrspieler-Modus ist dabei! Ich warte auf eine Preissenkung.

Clive Barker's Jericho




PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	26. Oktober 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Mercury Steam
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 6600GT/Ati Radeon X1600XT, 4 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Niemand folgt Ihnen in die Hölle. Das ist Ihr persönlicher Horrortrip.

GRAFIK	84%
SOUND	85%
STEUERUNG	87%

TENDENZ
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Eine blutrünstige Reise durch den Abgrund. Gehört absolut nicht in Kinderhände!

BALLERN

Ballern! Die Hauptbeschäftigung in *Jericho*. Schätzungsweise verbringen Sie mit Töten, Metzeln, Erschießen, Niederstrecken, Abknallen, Ausschalten, Abmurksen und Eliminieren etwa 120 Prozent der Spielzeit.

ZAUBERN

An bestimmten Stellen sind Zauberkräfte Ihrer Mannschaft nützlich. Damit lenken Sie beispielsweise eine Kugel aus der Ich-Sicht direkt zwischen die Glotzer eines Monsters. Volltreffer garantiert!

ZUSEHEN

Immer wieder treiben Zwischensequenzen in Spielgrafik die Geschichte voran. Da diskutieren schon mal zwei Kollegen (siehe Bild) oder pusten sich sogar gegenseitig weg. Natürlich nur, um sich später gegenseitig zu heilen.

Die Stadt Nijmegen sieht atemberaubend aus. Bildmitte: Ein Deutscher wird durch eine Granatenexplosion in die Luft geschleudert.

»Superman wärmte sich erst noch auf.«

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Vorsprung durch Technik

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Flachlegen, was sich bei drei nicht in Sicherheit gebracht hat – darum geht's nicht nur in der Dorfdisco, sondern auch bei diesem Shooter.

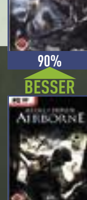
Medal of Honor: Airborne macht Spaß. Sogar jede Menge. Der aktuelle Teil der beliebten Serie glänzt vor allem technisch. Die Optik erreicht Heidi-Klum-Niveau und der Sound törnt an wie der eines guten kostenpflichtigen Erotik-Telefondienstes. Prima! Trotzdem, wir haben es bereits in unserer jüngsten Vorschau angedeutet (PCA 10/2007, Seite 50), der Titel kann das grandiose *Call of Duty 2* (PCA 1/2006, Wertung: 90 %) nicht vom Genrethron schnipsen. Dafür wäre mehr Abwechslung nötig gewesen. Letztendlich geht es immer wieder nur darum, als US-Soldat im Zweiten Weltkrieg in der Ich-Perspektive ganze Hundertschaften von Pixeldeutschen ins Gras beißen zu lassen. Zugegeben, manchmal dürfen Sie Panzer plätten, Funkanlagen zerstören oder Flaks sprengen. Das war's dann aber auch mit dem Variantenreichtum. Wer bei dieser Art von Spielen gern auch mal auf einem Jeep mitfährt und ein Bordgeschütz bedient oder einen Panzer lenken möchte, guckt in die Röhre. Baller-Puristen indes macht *Airborne* Laune. Denn die Gefechte sind eindrucksvoll und spannend inszeniert.

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Die größte Besonderheit ist, dass der Spieler per Fallschirmsprung in jedes der sechs Kapitel startet. Was wie der „Jürgen

VERGLEICH

Call of Duty 2



90%

BESSER

Airborne

SCHLECHTER

Medal of Honor: Pacific Assault

74% (abgew.)

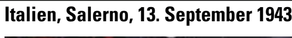
Kurvendiskussion

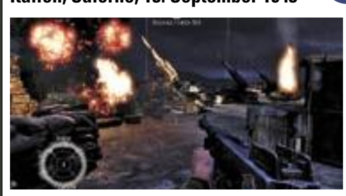
Wie gut ist jedes der sechs Kapitel und wie kamen wir zu unserer durchschnittlichen Gesamt-Einzelspielerwertung? Unser Spaß-o-meter verrät es Ihnen.

1 Italien, Adanti, 10. Juli 1943

Der erste Fallschirmsprung, wunderschöne Grafik, hörenswerter Sound und packende Feuergefechte – der Start ins Abenteuer überzeugt vor allem wegen der sehr guten Technik.

2 Italien, Salerno, 13. September 1943





Prima, wir dürfen eine Menge kaputt machen! Besonders die explodierenden Benzintanks haben es uns angetan. Trotzdem schleichen sich erste Abnutzungserscheinungen ein.

3 Frankreich, Normandie, 5. Juni 1944

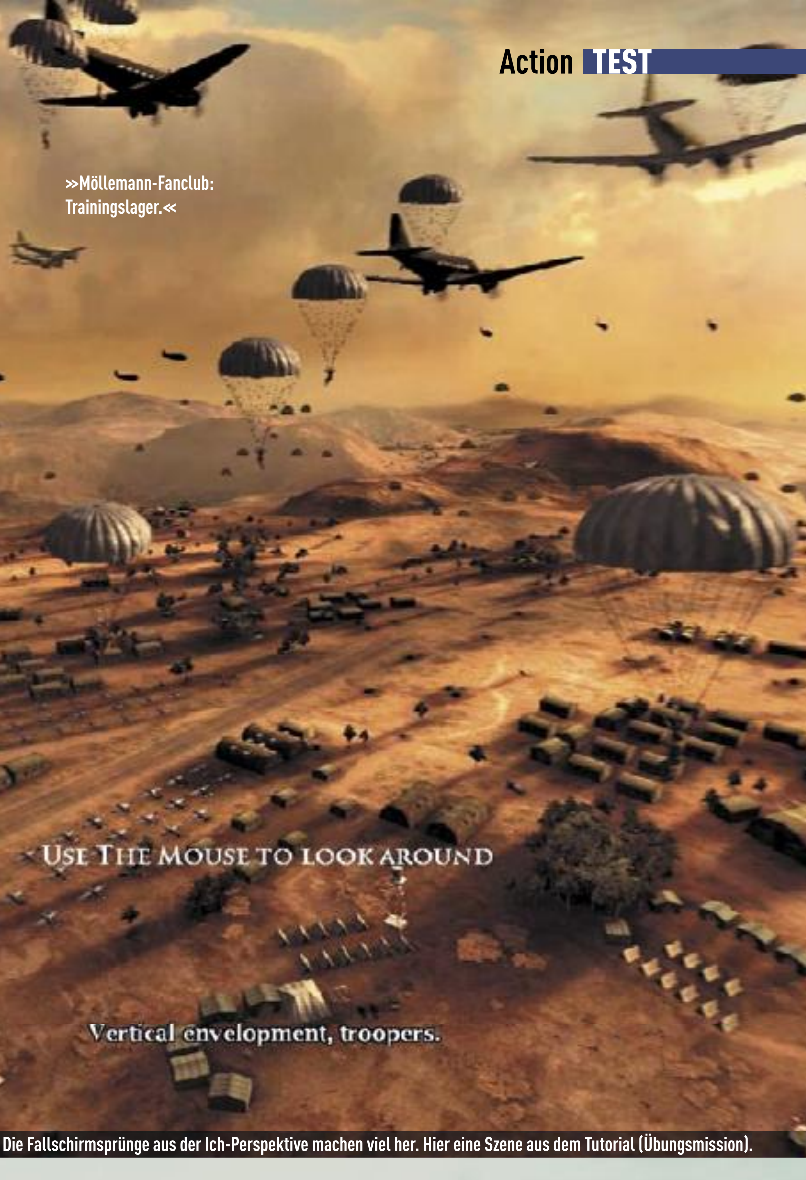


Der plötzlich auftauchende Tiger-Panzer sorgt dafür, dass das Adrenalin Rock 'n' Roll tanzt. Gameplay-Puristen stören sich nicht daran, dass es eigentlich nur ums Ballern geht.



Ein computergesteuerter Kamerad nimmt den Feind unter Feuer.

Ein Benzintank geht in Flammen auf, ein Kamerad (links) guckt beeindruckt zu.

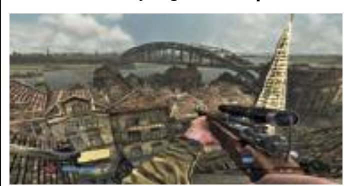


Die Fallschirmsprünge aus der Ich-Perspektive machen viel her. Hier eine Szene aus dem Tutorial (Übungsmission).

Möllemann Simulator 2003" beginnt, entpuppt sich bald als taktisches Merkmal. Sie dürfen nämlich landen, wo Sie wollen, – und das wirkt sich auf den Spielverlauf aus. Einerseits ist es möglich, die Missionen in verschiedener Reihenfolge zu absolvieren. Andererseits bringt ein geschickt gewählter Landeplatz Vorteile. Wenn Sie auf einem Kirchendach ankommen und aus großer Höhe einen Panzer mit Sprengkörpern beharken etwa. Als zweite Eigenheit des Spiels zeigt sich, dass die Waffen verbesserbar sind. Wer beispielsweise drei oder mehr Gegner binnen Sekundenbruchteilen ausknipst, erhält eine Belohnung. Das kann ein größeres Magazin für die Wumme sein, mehr Durchschlagskraft oder – im Fall des Scharfschützengewehrs – auch mal ein Granatwerfer. Freude gemacht hat uns die Steuerung – obwohl die Mausbewegungen etwas träge ausfallen. *Airborne* lässt sich enorm intuitiv bedienen. Sobald Sie über Kimme und Korn zielen, kann sich Ihr Recke nicht mehr bewegen – was jetzt eher schlecht klingt. Ist es aber nicht! Der Clou: Wenn die Spielfigur sich hinter einer Deckung befindet, lehnt sie sich nach rechts und links, sobald Sie die entsprechende Richtungstaste betätigen. Befindet sich Ihr Schützling in der Hocke und Sie drücken nach vorne, steht er auf. Lassen Sie die Taste los, zieht sich Ihr Männeken sofort zurück in die Ausgangsposition. So ist es ohne Fingerknoten möglich, bei Gefechten

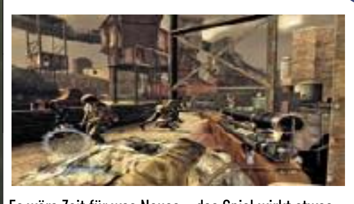
91% · 66% · 74%

4 Niederlande, Nijmegen, 17. September 1944



Der optisch schönste und spielerisch spannendste Level bietet packende Häuserkämpfe und Duelle mit Tiger-Panzern. Und: Sie müssen eine Brückensprengung verhindern.

5 Deutschland, nahe Wesel, 25. März 1945



Es wäre Zeit für was Neues – das Spiel wirkt etwas ermüdend. Besonders nervig sind in diesem Level Scharfschützen, die den Helden häufig aus den Socken knallen.

6 Deutschland, Flakturm, 27. März 1945



Selbst zum Abschluss wartet keine Überraschung mehr. Sicher, die Gefechte sind nach wie vor spannend. Doch der Knalleffekt am Ende ist nicht wirklich ein Knaller.

Spaß für mehr Schweine

Sechs Karten, drei Modi, null Fahrzeuge – der Mehrspielerteil von *Medal of Honor: Airborne* wirkt eher spartanisch. Spaß macht er Frontschweinen dennoch.

Deathmatches finden bei diesem Spiel nur in Teams statt. Entweder mit der Genre-Standardvariante oder im Rahmen von Airborne Team Deathmatch, wo die Deutschen am Boden und die Amerikaner per Fallschirmsprung starten. Das zuletzt Genannte gilt ebenso im Modus Airborne Objective. Hier müssen die zwei Parteien drei strategisch wichtige Punkte einnehmen und halten. Was wir vermissten, sind ein normaler Deathmatch-Modus für Einzelkämpfer und Rauchgranaten. Manch ein Spieler wird sich ferner beklagen, dass seine Figur nicht laufen kann, sobald sie über Kimme und Korn zielt. Außerdem geschieht es schon mal, dass Ihr wehrlos am Fallschirm hängender US-Recke von fiesen deutschen Scharfschützen abgemurkst wird, ehe er den Boden erreicht. Trotzdem hinterließ der Mehrspielermodus während unseres Tests einen sehr guten Eindruck. Vor allem wegen der interessanten Karten, die etliche Chancen für Flankenangriffe bieten, eine tolle Fernsicht und vor allem die nicht zu unterschätzende taktische Möglichkeit, von Dächern aus anzugreifen. Die Waffen sind ordentlich ausbalanciert – lediglich die Panzerfaust scheint fehl am Platz, weil es keine Fahrzeuge gibt. In unserer Testversion wirkte die Maussteuerung noch ziemlich träge. Die Entwickler versprachen, dass das bei der Verkaufsversion nicht mehr der Fall sei. Haben sie ihr Wort gehalten, dürfen Sie zu unserer Mehrspieler-Wertung von 83 % im Geiste zwei Zähler addieren.


Die speziell für den Mehrspielermodus gemachte Karte „Remagen" hat uns besonders gut gefallen.

Airborne spart mit Blut. Für Deutschland entfernt wurden nur Nazi-Symbole.

jeweils kurze Feuerstöße aus der Deckung abzugeben. Die Steuerung mag anfangs ungewohnt sein, weil bei anderen Ego-Shootern für ähnliche Manöver Extratasten zur Verfügung stehen. Sie entpuppt sich aber als sehr bedienerfreundlich. Nach ein paar Minuten fragt man sich: Warum ist das im Genre nicht Standard?

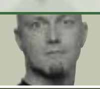
KNACKIG UND KURZ

Gerade im fünften Abschnitt kann es nervig sein, dass keine freie Speicherfunktion existiert, sondern immer nur Checkpunkte gesichert werden. Selbst wenn die Spielfigur rennt und man den einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden nutzt, könnten einem die übertrieben zielsicheren feindlichen Scharfschützen in diesem Level vermutlich vom linken Auge die dritte Wimper von rechts abschießen. Dummerweise tun sie das nicht, sondern jagen dem Helden die virtuelle Kugel gern und häufig in die Rübe. Im besten Fall erleidet der Recke nur eine Verwundung. Kann er dann schnell in Deckung gehen, regeneriert er sich zum Teil. Für eine komplette Wunderheilung bedarf es der genreüblichen Verbandskästen, die ab und an in der Gegend herumliegen. Abgesehen von den Fallschirmsprüngen, und das mag jetzt hart klingen, präsentiert sich *Airborne* als ziemlich gewöhnlich. Spätestens auf halber Strecke erscheint der Titel anspruchsvollen Daddlern möglicherweise als eine technisch auf Hochglanz polierte Software, der es an Seele mangelt. Wobei die Hälfte übrigens nicht gerade viel ist, denn erfahrene Wohnzimmer-Krieger erleben bereits nach rund sechs Stunden das Ende des Abenteuers. Dies wirkt sich freilich nicht auf unsere Spielspaßwertung aus, aber sehr wohl auf das Preis-Leistungs-verhältnis (siehe Wertungskasten rechts außen).

ES „MENSCHELT" ZU WENIG

Spaßbremsend sind neben der mangelnden Abwechslung andere Details: So kommt die Hintergrundgeschichte reichlich dünn daher. Ein paar Zwischensequenzen mit eindimensionalen Charakteren, das ist einfach zu wenig! Mit dem Helden ist so kaum eine Identifizierung möglich, eine Beziehung zu den computergesteuerten Begleitern entwickelt sich schon gar nicht. Diese wirken wie austauschbare Polygonkörper und keinesfalls wie Kameraden. Insofern hält sich bei einem Ableben der Tränenfluss ziemlich in Grenzen – Sekunden später fällt ohnehin Nachschub vom Himmel. Das, verehrte Leser, hoffen wir übrigens auch für kostenlose Add-ons, sprich Mods. Denn wie ausgeführt: Spaß machen die atmosphärisch dichten Ballereinlagen in *Airborne* trotz der Kritikpunkte. Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de


HARALD FRÄNKEL

Mann, so was verflucht Schönes hab ich noch nie gesehen. Ich schwöre: Beim ersten Blick wäre ich beinahe in Ohnmacht gefallen. Ja, meine neue Freundin ist der Hammer! *Medal of Honor: Airborne* gefällt mir allerdings auch. Ich bin eben etwas simpler gestrickt; mir macht Ballern auch mal ohne größeren Tiefgang Spaß. Das Preis-Leistungs-Verhältnis jedoch ... *Call of Duty 2* war ja schon so kurz wie der Schniepel eines Italieners – aber *sechs* Stunden? Dreist!

Medal of Honor: Airborne




PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	13. September 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	EA Los Angeles
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, 7,3 GB auf der Festplatte, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Team Deathmatch, Airborne Team Deathmatch, Objective; max. 12 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	57 %
GRAFIK	89 %
SOUND	90 %
STEUERUNG	90 %
MEHRSPIELER	83 %

SPIELSPASSWERTUNG:	100 %
Wenig spielerische Abwechslung	- 7 %
Keine Beziehung zu Kameraden, wenig Identifizerung mit Held	- 5 %
Laue Story	- 3 %
Kein freies Speichern	- 2 %
Enttäuschender Schluss	- 2 %
=	

SEHR GUT
Technisch eindrucksvoller Shooter mit kleinen spielerischen Mängeln.

81 %
EINZELSPIELER


»Nach dem Besuch des Rohrverlegers brannte es bei Paul Panzer hinten wie Feuer.«
Die Panzerfaust hat dem deutschen Tiger die Krallen gestutzt.


»Obelix war in den Zaubertrank gefallen.«
Der rote Punkt an der Flak zeigt, wo Sie einen Sprengsatz anbringen können.

Prüfstand: Medal of Honor: Airborne

Zurück im Zweiten Weltkrieg: Technisch hat EA Los Angeles noch mal kräftig nachgelegt und *Airborne* eine modifizierte *Unreal*-Engine 3 spendiert. Die sorgt für eine sehenswerte Optik, die Mittelklasse-Hardware nicht überfordert.

MAXIMALE DETAILS



So schön sah noch kein *MoH*-Teil aus. Texturen wirken plastisch, Gebäude und Objekte bestehen aus sehr vielen Polygonen. Dazu kommen eine detaillierte Rauchdarstellung und ein Überstrahleffekt.

MINIMALE DETAILS



Bei der Minimaloptik sind die Texturen unscharf. Die Polygonzahl für Gebäude und Objekte hat sich drastisch verringert. Zusätzlich fehlen Details wie Trümmer, Rauch oder die realitätsnahe Beleuchtung.

Tuning-Tipps

Um *Medal of Honor: Airborne* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

Mit 2,5 Gigahertz, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro sollten Sie:
- Eine Auflösung von 800x600 wählen
- Mit niedrigen Texturendetails spielen
- Unter „Modelldetails" „Niedrig" einstellen
- Bei „Decals" ebenfalls „Niedrig" nehmen
- Die Post-Processing-Effekte ausschalten

Mit 3,5 Gigahertz (Einkern-Prozessor), 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7600 GT/Radeon HD2600 XT sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Die Texturendetails auf „Mittel" stellen
- Bei „Modelldetails" sowie „ Decals" den Wert „Niedrig" einstellen
- Die Post-Processing-Effekte ausgeschaltet lassen

Mit einem Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 4600+, 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.024x768 einstellen
- Die Optionen „Texturendetails", „Modelldetails" und „Decals" auf „Hoch" stellen
- Alle Post-Processing-Effekte einschalten (Einstellung: „Voll")

Mit einem Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT sollten Sie:
- Mit einer hohen Auflösung von mindestens 1.280x1.024 spielen
- Bei allen Einstellungen den Maximalwert nehmen
- Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter wählen

Das Grafik-Optionsmenü von *Medal of Honor: Airborne*

1 **Auflösung:** Da die gewählte Bildschirmauflösung die Leistung spürbar beeinträchtigt, sollten hier nur Besitzer eines leistungsstarken 3D-Beschleunigers wie Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT 1.280x1.024 oder höher einstellen. Bei einer sehr schwachen Karte ist es sinnvoll, die Auflösung auf 800x600 zu verringern.

2 **Texturendetails:** Je plastischer und schärfer die Texturen ausschauen, desto mehr ackert Ihre Grafikkarte. Einen mittleren Detailgrad empfehlen wir erst ab Geforce 7600 GT/8600 GT oder Radeon X1800 GTO/HD2600 XT. Für „Hoch" benötigen Sie mindestens eine Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro.

3 **Modelldetails:** Der Prozessor berechnet die Geometrie (Polygonzahl) der Modelle. Besitzt er nur einen Kern, stellen Sie hier maximal „Mittel" ein. Taktet er mit weniger als 3,5 Gigahertz, wählen Sie „Niedrig".

4 **Decals:** Hauptverantwortlich für die Berechnung der Einschussspuren ist ebenfalls der Prozessor und deshalb gilt auch hier: Stellen Sie „Hoch" nur dann ein, wenn er über die Kraft der zwei Kerne verfügt.

5 **Post-Processing-Effekte:** Finessen wie Tiefen- und Bewegungsunschärfe oder Glüheffekte (Bloom) kosten Grafikleistung. Spielen Sie mit einer schwachen Grafikkarte, verzichten Sie zugunsten der Leistung darauf.

1 Auflösung: 1280 x 1024
Vertikale Monitorsynchronisation
2 Texturendetails: Hoch
3 Modelldetails: Hoch
4 Decals: Hoch
5 Post-Processing-Effekte: Voll

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü ist ein achtfacher (8:1) anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT — 800x600	EINSTEIGER-PC — 1.024x768	AUFSTEIGER-PC: Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, HD2600 Pro/XT — 1.024x768	AUFSTEIGER-PC — 1.280x1.024	SPIELER-PC: Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro — 1.024x768	SPIELER-PC — 1.280x1.024	HIGH-END-PC: Geforce 8800 GTS (640 MB), 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT — 1.024x768	HIGH-END-PC — QUALITÄTSMODUS* 1.280x1.024
ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Gut	Okay
	MAX. DETAILS	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Noch okay	Mies
ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
	MAX. DETAILS	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+/X2 3800+	MIN. DETAILS	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Optimal	Gut	Optimal	Gut
	MAX. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Gut	Okay	Gut	Okay
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 4200+	MIN. DETAILS	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Optimal	Gut	Optimal	Optimal
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5600+	MIN. DETAILS	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Optimal	Gut	Optimal	Optimal

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MB	512 MB
1 GB	2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Ohne Zweikern-Prozessor kommt beim neuesten Spross der *Medal of Honor*-Serie wenig Spielspaß auf. Dafür reicht bereits eine Grafikkarte der Mittelklasse (Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro) für sämtliche Details in 1.024x768. Ebenfalls Pflicht: zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Sonst verlängern sich die Ladezeiten und die Leistung nimmt ab. Die Kantenglättung lässt sich generell nicht aktivieren.

Layout: Jesse Grose



Wie ein Schoßhündchen gehorcht Ihnen Ihre neue Söldnertruppe.



Diese Gefangenen haben wir vor dem sicheren Tod bewahrt.



Zu Fuß, zu Wasser oder in der Luft – in jeder Mission kommen unterschiedliche Gefährte zum Einsatz und sorgen für Abwechslung.

ARMED ASSAULT: QUEEN‘S GAMBIT

Nobelpackung

Oft sind Add-ons reine Geldmacherei. Dass es auch anders geht, zeigt Bohemia Interactive mit *Queen's Gambit*. Gut so.

Kein Taktik-Shooter bannte eine so realistische Gefechtssimulation auf den Schirm wie *Armed Assault*. Programmfehler vermiesten jedoch einigen PC-Soldaten die Freude. Knapp zehn Monate nach der Veröffentlichung sind die meisten Schnitzer ausgemerzt – ein reichhaltiges Erweiterungspaket lockt die Spielergemeinschaft mit feinen Einsätzen zurück auf das Insel-Idyll Sahrani.

DAS IST DRIN

Neben neuen Karten, Einheiten, Fahrzeugen, wie etwa dem Zivil-Hummer, und Waffen bilden die zwei neuen Einzelspieler-Kampagnen das Herzstück der Erweiterung. Die Ramahdi-Konflikt-Missionen knüpfen zeitlich und spielerisch an das Ursprungsszenario an und fordern mit ausufernden Schlachten auf neuem Terrain all Ihre taktische Raffinesse. Jeder Schritt im feindlichen Gebiet muss wohldurchdacht sein – ein sicheres Händchen bei der Führung der eigenen Truppe ist ebenfalls Grundvoraussetzung. Sonst trifft Sie der plötzliche Pixel-Tod öfter als erwartet. Einsteiger erleben deshalb mit Sicherheit einige frustrierende Momente.

ALTES NEULAND

Eine ungewohnte *Armed Assault*-Erfahrung bietet die Kampagne Royal Flush. 18 Monate nach der Befreiung von Sahrani schwelt ein neuer Konflikt heran und ruft ein erfahrenes Söldnerteam auf den Plan. Während Sie im Hauptspiel eher die Rolle eines Zahnrädchens in einer großen Kriegsmaschinerie einnahmen, bekommt Ihre Spielfigur in *Queen's Gambit* deutlich mehr Profil. In sieben Missionen lernen Sie die turbulente Söldnerarbeit lieben. Sie infiltrieren Basen, sichern gegnerisches Gebiet und befreien ganze Gefangenenlager aus der Ich- oder wahlweise Verfolgerperspektive. Für Verschnaufpausen sorgen filmreife Zwischensequenzen, die mit hoher Intensivität die verstrickte Handlung erklären. Trotz der gehobenen Qualität des Add-ons bleiben einige Mängel. Die künstliche intelligenz leidet unter Aussetzern und löst Skripte nicht aus, teure Waffenkäufe verschwinden einfach. An der 82 führt dennoch kein Weg vorbei – denn *Queen's Gambit* präsentiert sich wirklich in sehr guter Form! Paul Schneider

Info: www.morphicon.de



Rauchsäulen verheißen Unheil in der Hauptstadt der neuen Insel Porto.



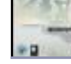
Freund oder Feind? Hier ist chirurgische Präzision gefragt.

PAUL SCHNEIDER

Was lange währt, wird endlich gut. Die *Armed Assault*-Serie schöpft allmählich das Potential aus, dass in ihm steckt. Alte Veteranen als auch junge Rekruten finden sich im facettenreichen Erweiterungspack sofort zurecht. Interessant für Einsteiger: Zeitgleich zum Add-on erscheint die Gold-Edition, also Hauptspiel plus Erweiterung. Das Paket kostet 40 Euro. Die Zeit ist reif, das geliebte *Operation Flashpoint* in den verdienten Ruhestand zu schicken und auf *Armed Assault* umzusatteln.

PC ACTION PREISTIPP 11-2007

Armed Assault: Queen‘s Gambit


PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	28. September 2007
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Bohemia Interactive
VERTRIEB	Peter Games
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte, Win2000, Hauptspiel

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle gängigen Spielmodi, integrierter Level-Editor

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	82%
SOUND	90%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	80%

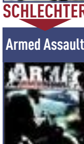
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
KI-Probleme	-10%
Skripte werden nicht ausgelöst	- 4%
Waffeneinkäufe verschwinden	- 3%
Taktische Karte zu ungenau	- 1%

SEHR GUT
Taktische Gefechtssimulation mit hohem Schwierigkeitsgrad.

= 82% EINZELSPIELER

VERGLEICH


Ghost Recon 2 86%
BESSER
SCHLECHTER

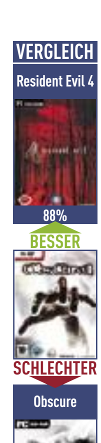

Armed Assault 81%

»Vom Job gezeichnet: Pornodarstellerin.«

OBSCURE 2

Der letzte Schrei

Einer von vielen Schockmomenten: Amy und Stan finden eine verunstaltete Leiche.



Hektoliterweise Pixelblut, eklige Monster, kreischende Teenies und wilde Team-Action – *Obscure 2* greift das Erfolgsrezept des Vorgängers auf.

Das Leben und Lernen an US-amerikanischen Schulen ist nicht ungefährlich. Drogenmissbrauch, Mobbing und Waffengewalt sind an der Tagesordnung. „Das ist ja wie in der PC ACTION-Redaktion", würden unsere geschundenen Praktikanten jetzt rufen, wenn sie dazu den Mumm hätten. Noch schlimmere Zustände herrschten im Horror-Adventure *Obscure* auf der fiktiven Leafmore Highschool. Dort wurden Schüler von Monstern durch die Gänge gejagt und gefressen. Die wenigen Überlebenden haben die schlimmen Erlebnisse mittlerweile verdaut und studieren jetzt an der Fallcreek Universität. Aber auch dort geschehen komische Dinge und, wie sollte es anders sein, die damaligen *Obscure*-Protagonisten (und damit natürlich auch Sie) sind mittendrin. Für spontane Mutationen und im Überfluss auftretende Monster ist diesmal eine mysteriöse Blume verantwortlich, die von den vergnügungssüchtigen Studenten geraucht, geschnüffelt oder als Kräutertee getrunken wurde. Auch die Protagonisten haben von dem Pflänzchen genascht und schlittern fortan von einem Horrorszenario zum nächsten.

TRAUTE ZWEISAMKEIT

Zu Beginn erleben Sie eine beklemmende Albtraumsequenz, die wohl nicht ganz zufällig wie eine Szene aus einem *Silent Hill*-Teil wirkt. Diese dient dazu, Sie gleich mit der großen Besonderheit von *Obscure 2* vertraut zu machen. Was bei vergleichbaren Spielen wie *Resident Evil 4* die Ausnahme darstellt, ist hier die Regel: Sie sind fast immer mit zwei Charakteren unterwegs, deren Überleben von Zusammenarbeit abhängt. In manchen Abschnitten ist die Gruppenzusammenstellung fix, in anderen wählen Sie selbst, mit welchem Team Sie in das nächste Horrorszenario starten. Jede der sechs Spielfiguren ist mit einer speziellen Fähigkeit ausgestattet, die Sie an bestimmten Stellen weiterbringt. Kraftprotz Stan räumt schwere Hindernisse aus dem Weg, das intelligente Blondchen Amy entziffert versteckte Hinweise, Computerprofi Mei überwindet elektronische Hürden und Spitzensportler Corey klettert wie ein Affe. Wer diesen Artikel bisher aufmerksam gelesen hat, dem drängt sich jetzt eine Frage auf: „Was passiert, wenn ich für eine Aufgabe nicht die richtigen Leute dabei habe?" Sie laufen zurück zum Sammelpunkt und ändern die Team-Aufstellung! Welche Charaktere die richtigen sind, verraten Ihnen die Protagonisten durch Kommentare wie „Ich bin sicher, Corey könnte da hochklettern." Im Solo-Modus übernehmen Sie die Steuerung eines der Helden, den anderen übernimmt die künstliche Intelligenz. Der Wechsel zum anderen Charakter funktioniert auf Tastendruck. In der Regel beschränkt sich die Funktionalität der KI darauf, dass Sie dem vom Spieler kontrollierten Charakter folgt. Außer in Kämpfen: Da hauen, schießen und stechen die Computer-Kumpels mit allem, was sie zur Hand haben. Noch mehr Spaß macht *Obscure 2* im Zweispieler-Modus. Auf Tastendruck darf zu jeder Zeit ein zweiter menschlicher Spieler ins Geschehen einsteigen. Einen Netzwerk-Modus gibt's aber nicht.

DIE MONSTER BESTENS IM BLICK

Nachdem Sie so viel über Kämpfe, Rätsel und Kletterpartien gelesen haben, fragen Sie sich bestimmt, wie Spielablauf und Steuerung im Detail funktionieren. Den Entwicklern ist es gut gelungen, die auf das Playstation-2-Gamepad ausgelegte Steuerung auf Maus und Tastatur zu übertragen. Sie steuern Ihre Spielfigur über die „WASD"-Tasten in Verfolgerperspektive durch in Echtzeit berechnete Levels. Wichtig ist dabei die rechte Maustaste: Sie fungiert als automatische Zielerfassung, die praktischerweise gleich noch die Kamera hinter dem Charakter zentriert. Unübersichtliche Stellen wie im Vorgänger, die zum vorzeitigen Ableben führten, gibt es damit nicht mehr. Sind Sie gezwungen, sich gegen Monster zur Wehr zu setzen (was ständig der Fall ist), rücken Sie diesen per linker Maustaste auf die Pelle. Neben diversen Prügelwaffen wie Baseball- oder Hockeyschlägern gibt es Schuss-



Der norwegische Eishockeyspieler Sven (links) vertreibt ein paar fliegende Scheusale, während die Computerspezialistin Mei das elektronische Schloss einer Tür hackt.



Die widerlichen weiblichen Mutanten stecken viele Schläge und Kugeln ein. Die blonde Amy wartet nur noch auf den richtigen Moment, um dem Monster mit dem Baseballschläger eins überzubraten.



Ein Schock für Akrobatik-Ass Corey: Er hat den Ursprung der nervigen kleinen Spinnenviecher gefunden!

waffen – die Munition ist erneut dünn gesät. Eine Alternative ist der Taser (Elektroschockpistole), den Sie erst erhalten, wenn Sie eine (mit gut versteckten Schlüsseln) gesicherte Truhe geöffnet haben. Aufladestationen für den Taser und die vielseitige Kettensäge wurden über sämtliche Spielabschnitte verteilt. Nicht ganz so häufig sind Speicherpunkte, die obendrein einen fiesen Nachteil haben: Man darf sie jeweils nur einmal benutzen. Frustmomente sind also programmiert, denn wegen des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrads passiert es schon mal, dass man unerwartet das Zeitliche segnet und einen Teilabschnitt erneut spielen darf ... Wer sich das ausgedacht hat, sollte dazu verdammt werden, bis in alle Ewigkeit das furchtbare *Bitch Train: Führers Fötzchen 1944* zu daddeln.

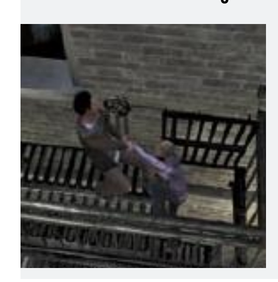
STIMMUNGSVOLLER SCHOCKER

So gut den Entwicklern die Übertragung von Steuerung und Spielmechanik auf PC auch geglückt ist, eins haben sie nicht geschafft: *Obscure 2* mit zeitgemäßer Optik auszustatten. Die Vorgabe für die Grafiker lautete wohl: „Lasst uns das Spiel möglichst schnell und ohne großen Aufwand auf PC umsetzen." So sehen die meisten Levels dann auch aus. Noch schlimmer sind die verwaschenen und farblosen Zwischensequenzen. Einzige grafische Lichtblicke: Spielfiguren und Monster. Wie herrlich widerlich die zuletzt Genannten aussehen, lassen die Bilder erahnen. Ein uneingeschränktes Lob gibt es für die englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln) und die Klangkulisse, die für eine phänomenale Atmosphäre sorgen. Wolfgang Fischer

Info: www.atari.de

Doppelt hält besser

In *Resident Evil 4*, dem Primus unter den Horror-Adventures, sind Sie über weite Strecken allein unterwegs. In *Obscure 2* ist das Ausnahme und das ist gut so!

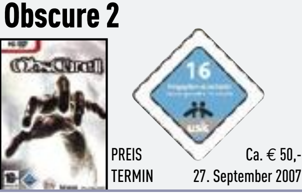


Wie im Vorgänger *Obscure* sind zahlreiche Aufgaben und Rätsel darauf ausgelegt, dass Sie sie im Team lösen. Dabei gilt es, die speziellen Fähigkeiten der Charaktere zu beachten. Typisches Beispiel gefällig? Eine schwere Lautsprecherbox ist zu bewegen (das bekommt nur Muskelprotz Stan hin), damit der Akrobat Corey auf einen Balkon klettern kann. Wer dafür nicht die richtigen Leute an Bord hat, muss zum Sammelpunkt zurücklaufen und die Team-Aufstellung ändern. Auf dem Bild links sehen Sie, wie Corey seiner Partnerin Amy bei einer Kletterpartie hilft.

WOLFGANG FISCHER

Verglichen mit aktuellen Grafikgranaten wie *Medal of Honor: Airborne* oder *Bioshock* sieht *Obscure 2* aus wie Kollege Frank nach einer durchzechten Nacht. Wenn ich ehrlich bin, stört mich das nicht. Denn wie bei unserer russischen Wodkapumpe mit den aufgequollenen Augen zählen die inneren Werte – und die stimmen. Die englische Sprachausgabe und die schauerliche Klangkulisse sind klasse. Spielerisch kann man dem Horrorabenteuer ebenfalls nichts vorwerfen, abgesehen vom Speichersystem, dessen Erfinder eine fiese Strafe verdient.

Obscure 2



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	27. September 2007
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Hydravision
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
700 MHz, 256 MB RAM, 3 GB HD, 64-MB-Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativmodus für zwei Spieler; Einstieg in das Spielgeschehen zu jeder Zeit möglich

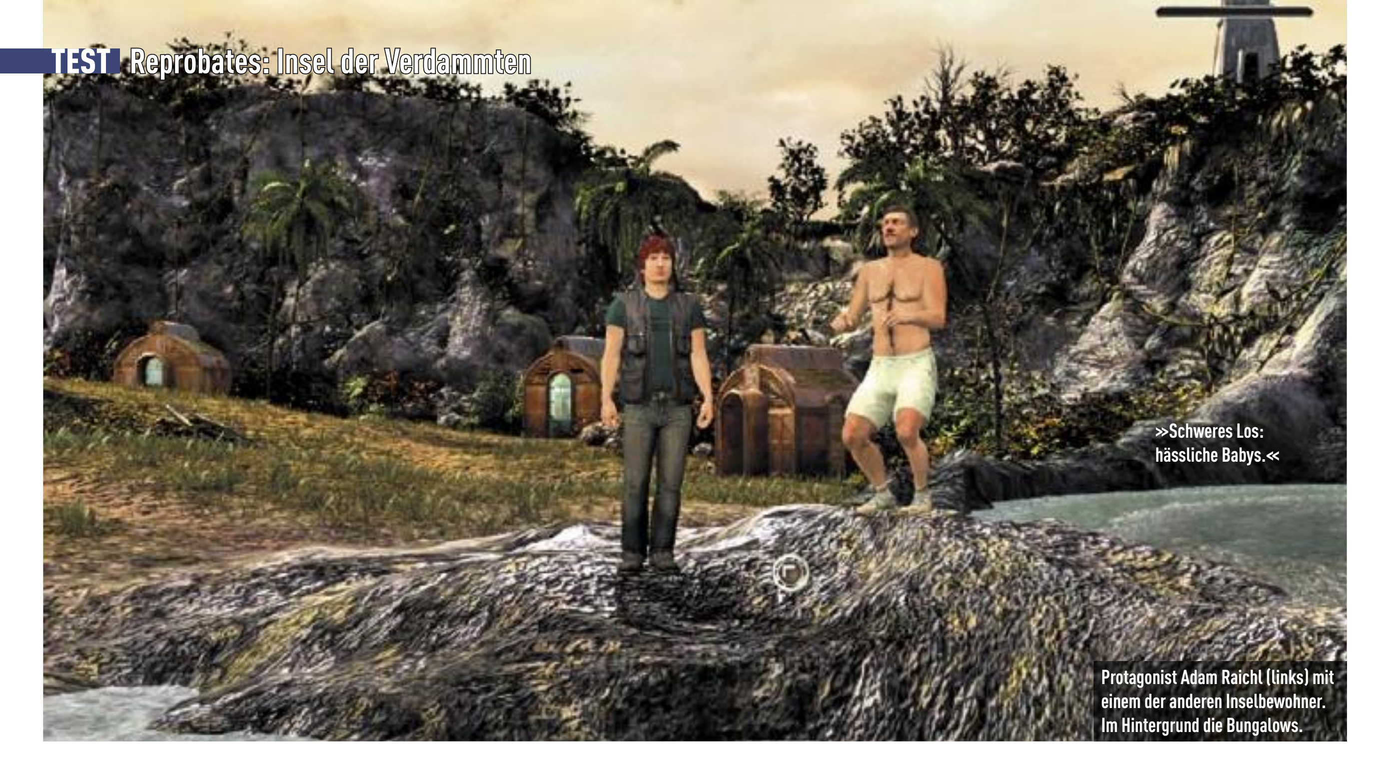
PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	66%
SOUND	87%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
- Frustrierendes Speichersystem - 7%
- Nervige Laufwege beim Charakterwechsel - 5%
- Kämpfe teilweise sehr fordernd - 4%
- Bruch zwischen Spielgrafik und Zwischensequenzen - 3%

=

SEHR GUT
Atmosphärisches Teenie-Horrorabenteuer mit spaßigem Zweispieler-Modus.

81%
EINZELSPIELER



»Schweres Los: hässliche Babys.«

Protagonist Adam Raichl (links) mit einem der anderen Inselbewohner. Im Hintergrund die Bungalows.

REPROBATES: INSEL DER VERDAMMTEN

Verdammter Held



Es gibt Leute, die kriegen nichts hin. Wie Adam Raichl. In dessen Auto rast ein Tanklaster – aber Adam schafft's nicht mal, anständig zu sterben.

In *Reprobates: Insel der Verdammten* steuern Sie Adam Raichl. Normalerweise würden wir ja noch Zusätze wie „den sympathischen Helden" oder „den coolen Typen" anhängen, aber wir lügen eben nicht. Ja, man muss es so sagen, der Verfasser dieser Zeilen mag Adam Raichl nicht. Zum Beispiel, weil er sich so langsam bewegt, dass man ihm beim Gehen die Schuhe besohlen kann. Oder weil er einem dauernd vorheult, dass er sich nicht am Hab und Gut anderer zu schaffen machen will. Ein verdammtes Weichei. Eine Socke voll Popcorn. Konkurrenzleser, elender. Sie wissen, was wir meinen.

KOMM ZUR SACHE

Um was genau geht es in *Reprobates*, dem neuen Point-&-Click-Abenteuer von Future Games (*Black Mirror*, *Nibiru*)? Sie spielen (ausschließlich) die erwähnte Flachpfeife. Zu Beginn erlebt man, wie ein Tanklastwagen Adam in seinem Auto abschießt. Statt aber brav die Augen zu schließen und über den Jordan zu kriechen, erwacht Adam in einem kleinen Bungalow auf einer ihm unbekannten Insel. Neben sich eine Packung Cracker und 'ne Pulle Wasser – was will man mehr? Steak und Whisky? Kaviar und Sekt? Adam geht jedenfalls auf Erkundungstour und trifft eine Reihe Menschen, die samt und sonders wie die Leute in unserem Verlag einen verwirrten Eindruck machen. Nach einer Weile ist klar, dass auch die anderen Inselbewohner eine Nahtod-Erfahrung hatten, bevor Sie auf dem mysteriösen Eiland aufgewacht sind. Um alles noch etwas geheimnisvoller zu machen, ertönt von Zeit zu Zeit die Glocke eines alten Turms – und versetzt die Insulaner in einen von schweren Albträumen gestörten Schlaf. Keine schlechte Story!

ENTDECKUNGSREISE

Genretypisch klicken Sie sich in *Reprobates* von einem Schauplatz zum nächsten, sammeln Gegenstände, kombinieren diese, reden mit Personen, lösen logische, nicht zu schwere Rätsel. Top: Die Charaktere zeichnen sich durch einen für Adventures ungekannten Detailgrad aus. Flop: Die Synchronsprecher lesen die nicht immer gelungenen Dialoge unmotiviert wie Kreuzberger Drittklässler ab. Nervig: Die Hot Spots (Interaktionspunkte) sind selbst über die eingebaute Anzeige kaum zu entdecken. Dennis Blumenthal

Info: www.reprobates-game.de

»Hatte ein tolles Leben: Harald Juhnke.«

Fristet sein Dasein auch auf der Insel – ein Arbeiter aus Osteuropa.



DENNIS BLUMENTHAL

Reprobates: Insel der Verdammten ist ein gutes Adventure, wenn auch mit einigen störenden Details. Wie die oben erwähnten lahmen Bewegungen des Protagonisten. Ich habe die Zeit gestoppt: Er braucht satte 18 Sekunden, um einen Steinhaufen zu erklimmen. Das stört einfach den Spielfluss! Oder die Hot Spots, die man noch schwerer erkennt als Online-Kollege Gürnths Genital. Unter dem Strich bietet *Reprobates* eine durchaus ansprechende Story, verschenkt jedoch eine Menge Potenzial.

Reprobates



PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	14. September 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Future Games
VERTRIEB	Dtp
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB Festplattenspeicher, 64-MB-Grafikkarte, Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Herrgott im Himmel, es ist ein Adventure – ein Adventure! Sie spielen das Ding allein!

PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	79%
SOUND	67%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Oft schwer zu findende Hot Spots	-11%
Held schläft (fast) ein beim Gehen	- 7%
Unmotivierte Synchronsprecher	- 5%
Kleinere Übersetzungsfehler	- 4%

GUT
Adventure mit düsterer Atmosphäre, interessanter Story – und störenden Details.

= **73%** EINZELSPIELER



* 1 3 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Silver Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €3,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopsilver per SMS. 2 Nur in D verfügbar: 3 Erotik- Gutscheine im Ringtoneking Pink Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stoppink per SMS. 3 3 Spiele/Software- Gutscheine im Ringtoneking Red Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche,(AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopred per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS) deines Providers. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5555600 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetz abweichend) (AT) 0820 555610 (0,15€/Min) (CH) 0848 000 146. Mindestalter 16 Jahre.

Handyinfo: Stöhnetöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Real Klingeltöne:** Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Video Klingeltöne:** Nokia: 3230, 3650, 3660, 6125, 6131, 6260, 6280, 6600, 6630, N-Gage (QD); **Scharfe Farblogos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Farblogos:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; **Heiße Themen:** Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i; **Heiße Videos:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; **Handy Spiele:** Nokia: 6230, 6610, N70, 6630; Motorola: Razr V3, V980, V525; Sony Ericsson: K750i, W800i, K700i; **Erotik Downloads:** Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 5100, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720; **weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de**


Im eisigen Norden des Zittergipfelgebirges schlägt der Spieler sich mit den sogenannten Nornbären herum, verwandelten menschlichen Kriegern.

»Auf dem Boden geblieben: Erd-Bär.«

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Bärenstark

Sie glauben, hoch im Norden herrscht tote Hose? *Eye of the North* belehrt Sie eines Besseren.

Ein neuer Kontinent, starke Fertigkeiten, 18 mehrstufige Dungeons und eine spannende Rahmenhandlung – das sind die Eckdaten von *Guild Wars: Eye of the North*. Die Vorbedingung, um in den Genuss des Add-ons zu kommen: Sie müssen *Guild Wars*, *Guild Wars: Nightfall* oder *Guild Wars: Factions* Ihr Eigen nennen. Hat Ihr Held Stufe 20 erreicht, suchen Sie einen der drei Auftraggeber in den Hauptstädten der alten Kampagnen auf. Diese ermöglichen Ihnen den Zutritt zum Nordreich. Die restlichen Spieler, die noch auf Stufe 19 oder niedriger herumkrebsen, bleiben wo sie sind und leveln weiter. Ohne cleveren Einsatz Ihrer Begleiter sterben Sie sich durch die Lande – das Aggro-Management ist unverändert. Speziell Fernkämpfer haben Probleme, die Aufmerksamkeit der Gegner wieder zu verlieren. Bereits in den ersten unterhaltsamen Filmsequenzen schließen Sie Bekanntschaft mit den neuen Rassen Norn und Asura, die Ihnen jeweils eine von drei primären Auftragsreihen anbieten. Für welche Reihe Sie sich auch entscheiden, für die Erledigung ist eine komplette Heldengruppe nötig, am besten im Team mit anderen Spielern. Die Auftragsreihen ziehen sich trotz der interessanten Hintergrundgeschichte wie Kaugummis unter Schreibtischen – das ist der größte Kritikpunkt. Denn stundenlanges Durchqueren der Landschaft, ohne einen Stützpunkt zu erreichen, führt zu zwei gravierenden Problemen: Stirbt die Gruppe zu oft, tendieren die Erfolgschancen gen null. Störende externe Faktoren wie Beruf, Studium, Schule und Lebensgefährtin zwingen häufig zum Ausloggen inmitten einer Auftragsreihe. Bei erneutem Einloggen findet man sich im zuletzt besuchten Außenposten wieder und legt den weiten Weg zum Ziel erneut zurück.

AUF ZU NEUEN UFERN

Eye of the North schlägt die Brücke zu *Guild Wars 2*, das im September 2008 erscheinen soll. Die neuen Rassen und die Halle der Monumente (im Stützpunkt Auge des Nordens) stellen bereits jetzt zentrale Inhalte der Fortsetzung dar. Das Add-on ist aber nicht nur Vorbote für *Guild Wars 2*, sondern bietet stundenlangen Spielspaß mit interessanten Aufträgen und spannenden Geschichten. Für Fans ein Pflichtkauf.

Alexander Lutz

Info: http://de.guildwars.com


»Nichts für jeden: große Frauen.«

Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben die Story voran und motivieren zum Weiterspielen.



ALEXANDER LUTZ

Das *Guild Wars*-Add-on legt genretypisches Verhalten an den Tag: Lange Auftragsreihen und zeitraubende Laufwege befördern die Geschichte in den Hintergrund. Erst ein Blick ins Auftragsbuch erinnert daran, was das eigentliche Ziel ist. So verschenkt *Eye of the North* Potenzial. Der teilweise überzogene Schwierigkeitsgrad lässt Solo-Spieler schnell scheitern, die meisten Gegner-Gruppen sind nur mit einem guten Mehrspieler-Team zu besiegen. Aber das wiederum fasziniert: mit anderen Spielern die Welt erleben.

Guild Wars: Eye of the North



PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 31. August 2007

GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Arena Net/NC Soft
VERTRIEB	Flashpoint
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, Windows 98, DVD-Laufwerk, Internetanschluss, *Guild Wars* oder *Guild Wars: Nightfall* oder *Guild Wars: Factions*

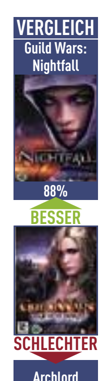
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperative Missionen und umfangreiche PvP-Schlachten mit mehreren Spielmodi; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	86%
EINZELSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Schwierigkeitsgrad unausgewogen	- 5%
- Nervig lange Laufwege	- 4%
- Unzureichend erklärter Einstieg	- 3%
- Zu viele eintönige Aufträge	- 2%
- Keine frei erforschbare Welt	- 1%

SEHR GUT
Die Missionen und Dungeons sind nur mit einem guten Team motivierend.

85% MEHRSPIELER

VERGLEICH
Guild Wars: Nightfall 88%
BESSER

SCHLECHTER
Archlord 56%

So schön sieht eine ausgebaute Stadt mit funktionierender Infrastruktur und zufriedenen Bürgern aus.

»Musikalisch ein Desaster: stilles Örtchen.«

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

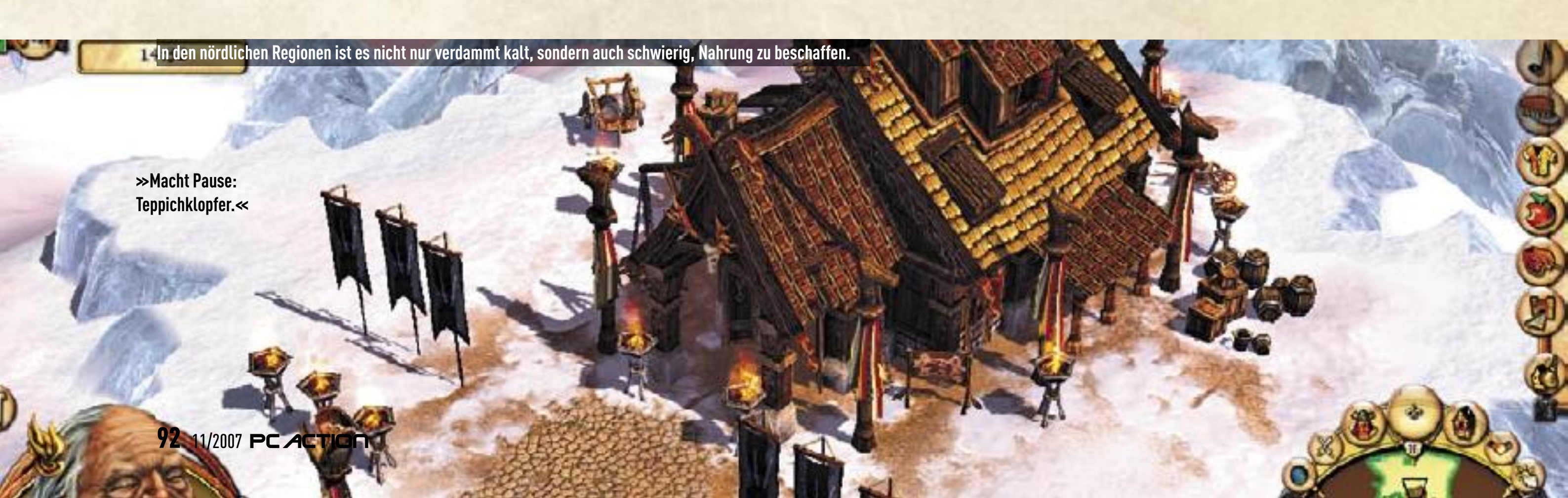
Achtung, Baustelle!



Was macht ein Deutscher, wenn er einen Strand betritt? Er breitet sein Handtuch auf einem Liegestuhl aus, um sein Revier zu markieren. Was macht ein Siedler, wenn er ein fremdes, neutrales Territorium betritt? Er errichtet einen Außenposten, der seine Ansprüche auf den Landstrich manifestiert. Und was macht der Deutsche, während er sich am Strand auf seinem Liegestuhl die Haut verbrutzeln lässt? Er schaut zu, wie andere von links nach rechts wuseln, im Sand Burgen und Städte hochziehen, Netze zum Fischen auswerfen oder mit Karren herumfahren, um unnützes Zeug zu verhökern. Man könnte fast sagen: Am Strand liegen und *Siedler* spielen, das hat einiges gemeinsam. Nur dass es auch in der neuesten Folge von Ubisofts *Die Siedler*-Aufbau-Strategie-Reihe statt Bikinis eher Hemden aus Schafwolle und Leder gibt. *Die Siedler*-Macher haben es schwer. Denn seit dem hochgelobten zweiten Teil der Serie aus dem Jahr 1996 können sie es eigentlich nur noch falsch machen. Es gibt Spieler, die möchten gern ein neues *Siedler* haben, das dann doch wieder *Siedler 2* sein soll. Nachdem Veränderungen am Spielkonzept bei den Teilen 3 bis 5 von konservativen Fans immer wieder mit Argwohn betrachtet wurden, brachte Ubisoft im vergangenen Jahr mit *Die Siedler 2: Die nächste Generation* eine mit zeitgemäßer Grafik und „richtigem" Mehrspieler-Modus aufgemotzte Version des Klassikers heraus. Nett, aber nicht unbedingt eine kreative Meisterleistung. *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* hingegen macht wieder vieles anders. Und wir ahnen es: Die Kontroverse um die Mumifizierung des *Siedler 2*-Konzepts geht spätestens mit der Veröffentlichung am 28. September wieder mal von vorn los ...

EFFIZIENTER WIRTSCHAFTEN

Im opulenten Intro ist die *Siedler*-Welt noch in Ordnung: Viel Gewusel von putzigen, kleinen, fröhlichen Männchen, die sich mitunter auch mal auf dem Marktplatz treffen, um sich bei einem kleinen Fest den Wanst vollzuschlagen, eine kesse Sohle aufs Parkett zu legen und die dörfliche Damenwelt abzuchecken. Doch die mysteriöse, in Schwarz gewandete Schönheit, die da mit einem Dolch in der Hand das lustige Treiben verfolgt, verheißt nichts Gutes. Was es mit der geheimnisvollen Fremden auf sich hat, erfahren Sie in den 16 umfangreichen Missionen


In den nördlichen Regionen ist es nicht nur verdammt kalt, sondern auch schwierig, Nahrung zu beschaffen.

»Macht Pause: Teppichklopfer.«

So spielt sich Die Siedler 6

Wie seine Vorgänger hat *Die Siedler 6* etwas von einem Hypnoseprogramm. Sie errichten Ihre erste Holzfällerhütte und sind fortan für Stunden nicht mehr ansprechbar. „Was habe ich nur die ganze Zeit gemacht?", fragen Sie sich, wenn Sie aus Ihrer Trance wieder erwachen. Wir sagen es Ihnen!

AUFBAUEN

Das alte *Siedler*-Prinzip wurde für den sechsten Teil gründlich entschlackt, aufs Wesentliche reduziert und einsteigerfreundlicher gemacht. Damit bleibt aber auch die echte taktische Herausforderung auf der Strecke.

AUFSTEIGEN

Ein Geben und Nehmen. Damit Ihr Held aufsteigen kann, muss die Infrastruktur der Siedlung bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Sobald er auf der Karriereleiter eine Stufe höher gelangt ist, werden für den Aufbau neue Optionen freigeschaltet.

KÄMPFEN

Sehr halbherzig umgesetzt: Es gibt nur Schwertkämpfer, Bogenschützen und Belagerungsmaschinen – diese lassen sich nicht mal deutlich weiterentwickeln. Wegen der mangelnden taktischen Möglichkeiten können die Schlachten nicht überzeugen.

ROHSTOFFE SAMMELN

Ihre Siedler kümmern sich selbstständig um den Abbau von Ressourcen und schaffen diese dann mit einem Karren in Ihr örtliches Lagerhaus. Eigenartig: Ist das Lager voll, ist das für die Siedler kein Grund zur Freude, sondern Anlass für einen Streik.

AUSBREITEN

Mit Ihrem Helden klappern Sie die Karte ab und krallen sich neutrale Territorien, um an Rohstoffnachschub heranzukommen. Auch gegnerische Gebiete nehmen Sie ein, indem Sie fremde Außenposten erobern.

HANDELN

Auf seinem Weg über die Karte kommt Ihr Held in anderen Siedlungen vorbei, die mit Ihrem Völkchen Waren gegen Geld tauschen möchten – oft ist hierfür allerdings ein Auftrag zu erledigen. Regelrechte Handelsrouten können Sie jedoch nicht anlegen.

der Einzelspieler-Kampagne, die durch eine Hintergrundgeschichte um unappetitliche Machtintrigen lose miteinander verknüpft sind. Die erste Mission fungiert als Tutorial und führt Sie schrittweise in die Welt der neuen Siedler ein. Am Anfang stellen Sie fest: Die komplexen, mehrstufigen Warenkreisläufe von anno dazumal gehören der Vergangenheit an, beim Aufbau eines Wegenetzes spielen strategische Überlegungen keine wesentliche Rolle mehr. Wer Hunger auf Wurst hat, stellt einfach eine Jagdhütte in den vom Wild bewohnten Wald, baut eine Metzgerei, – und fertig. Der Jäger liefert das Frischfleisch ins örtliche Lagerhaus, der Metzger holt es dort ab und verarbeitet es zu Salami. Die Verfahrensweise ist bei den anderen Gütern, etwa Holz, Stein, Eisenerz, Wolle oder Fisch, ähnlich simpel. Trotzdem macht es immer wieder Spaß, eine Siedlung aus dem Boden zu stampfen, Gebäude an Gebäude zu reihen und zwischendrin mal ganz nah an eine Getreidefarm heranzuzoomen, um die Siedler bei der mühevollen Arbeit zu beobachten. Wer das frühere Wirtschaftssystem geliebt hat, vermisst hier sicherlich die Herausforderung. Der Vorteil des neuen Konzepts: Der Aufbau geht wesentlich flotter vonstatten, man kann sich schneller anderen Aspekten des Spiels zuwenden und es gibt nach wie vor eine Menge zu gucken.

KLIMAWANDEL

Natürlich müssen Sie Ihren Siedlern in der Stadt etwas bieten und für ihre Zufriedenheit sorgen. Wer hungert oder keine anständigen Klamotten kaufen kann, stellt sich auf den Marktplatz und meckert, ganz wie einst DDR-Bürger in Leipzig und Dresden. Sind Sie nicht so senil wie damals Honecker, wissen Sie immer gleich, wo es hakt. Wenn gar nichts mehr hilft, schmeicheln Sie sich bei Ihren Bürgern mit einem Fest ein. Das hilft allen – mit der Zufriedenheit der Siedler steigt auch der Ruf Ihrer Stadt und ganz nebenbei kommen sich auf den Feten auch noch das starke und das schwache Geschlecht nah und näher – mit etwas Glück bis zur Paarung. Sie kümmert sich fortan um den Haushalt, während er in seinem Job als Holzfäller oder Bäcker Höchstleistungen bringen kann. Aber auch wenn es nicht allzu schwierig ist, die städtische Infrastruktur in Schwung zu bringen, gibt es doch ein paar Dinge, die Sie


Für die Missionen der Kampagne stehen sechs Helden mit unterschiedlichen Stärken zur Wahl.

»Oh nein! Nicht noch eine Runde *Siedler von Catan*!«

PC ACTION-Testlogbuch

Die Siedler:Aufstieg eines Königreichs

***Die Siedler 6* sind nicht die große spielerische Revolution, aber Spaß machen sie allemal**

HERBERT AICHINGER



DONNERSTAG, 21.6.2007 | 12 Uhr

Als ich an diesem sonnigen Tag im Verlag durch die Redaktions-Verliese der PC ACTION schlappe, fällt mir aus einem Büro plötzlich Herr Hesse entgegen. Ich freue mich über das unverhofft umhauende Wiedersehen und stammle: „Na, wie geht's?" In diesem Moment weiß ich noch nicht, dass die Begegnung für mich von erheblicher Tragweite ist ...

FREITAG, 22.6.2007 | 15:27 Uhr

Ich sitze in meiner gemütlichen Wohnung an meinem Rechner und tippe dynamisch vor mich hin, als das Telefon klingelt. Herr Hesse ist dran. „Hast du Lust, *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* zu testen? Version kommt Anfang August." Ich überlege nicht lange, wusle zu meinem Kalender, storniere meinen Urlaub in Transsylvanien und warte auf das Testmuster.

MONTAG, 6.8.2007 | 16:42 Uhr

Heute hätte der *Siedler*-Test fertig sein sollen. Doch kein Muster weit und breit. Ich buche erneut einen Wellness-Aufenthalt, diesmal für Anfang September in Wismar bei den bleichen Orloks [*Anm. d. Red.: Graf Orlok ist ein vom Regisseur Friedrich Wilhelm Murnau für seinen Film Nosferatu erdachtes Synonym für Graf Dracula, der in Wismar anlandet*].

DONNERSTAG, 30.8.2007 | 13:15 Uhr

Telefon, PC ACTION. Das *Siedler*-Muster ist jetzt da. Ich erkläre mich zur sofortigen Abholung bereit und sage meinen Aufenthalt bei den Orloks in Wismar ab. Es ist kein *Siedler*-Testmuster, sondern die jüngste Vorabversion. Macht nichts. Ich freue mich drauf. Wieder am Schreibtisch, lege ich die DVD ein und stelle erfreut fest, dass *Die Siedler 6* nicht nur auf gestandenen PCs, sondern auch auf Notebooks und unter Vista flüssig und nahezu ohne technische Macken läuft.

SONNTAG, 2.9.2007 | 22:56 Uhr

Nachdem das Wetter heutezum Grausen war, habe ich fast den ganzen Tag mit den Siedlern verbracht. Im Großen und Ganzen bin ich begeistert bei der Sache, nur die dämlichen Soldaten treiben mich in den Wahnsinn. Nicht nur, dass sie sich im Kampf nicht intelligent verhalten, sie folgen auch meinen Marschbefehlen oft nur zögerlich und verstecken sich unterwegs gern mal irgendwo im Wald.

MONTAG, 3.9.2007 | 21:32 Uhr

Der einzige Absturz während meiner Testphase. Als ich einen Karren zu einem Handelspartner schicke, wird der Bildschirm schwarz. Nach ein paar Wechsel zum Windows-Taskmanager ist das Bild plötzlich wieder da. Sehr seltsam. Trotzdem: Mein Gesamteindruck von der Vorschau-Version ist eher positiv.

MITTWOCH, 5.9.2007 | 2:15 Uhr

Meister Joachim Hesse peitscht mich an, dass ich den Beta-Test endlich fertigstellen soll. Ich schreibe die Nacht durch. Für mich als alten Vampir überhaupt kein Problem ...

GUTE ZEITEN



Sympathisch: Die kleinen Männchen machen auf Feten ein Fass auf.

SCHLECHTE ZEITEN



Dumm wie Brot: Die vernachlässigten Jungs vom Militär.



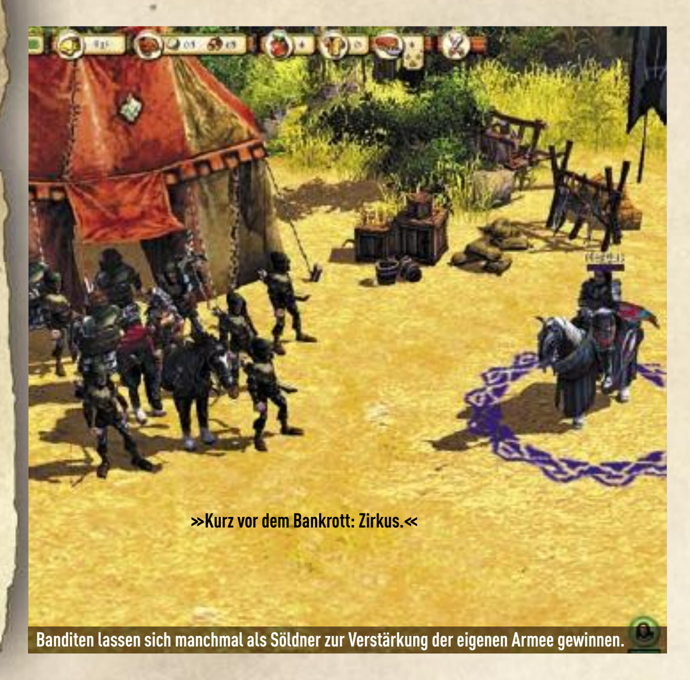
»Gefangen: Lauffeuer.«

Sobald der Held das Signalfeuer entzündet hat, können wieder Handelsschiffe den Hafen anlaufen.

berücksichtigen sollten. So führen die Missionen Sie auf der Karte in die unterschiedlichsten Gegenden: Ihre Siedler frieren in der Eiseskälte des Nordens, genießen das milde Wetter in mitteleuropäisch anmutenden Gefilden, schätzen die mediterrane Sonne und schmoren in der Sandwüste Nordafrikas. Jede Klimazone und auch die veränderten Bedingungen während der Jahreszeiten stellen ganz eigene Anforderungen an das Ressourcen-Management. Wollen Sie Ihre Siedler beispielsweise besonders gesund ernähren und setzen zu einseitig auf Fisch mit seinen Omega-3-Fettsäuren, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn im Winter langsam aber sicher die Nahrung ausgeht. Dann nämlich stehen die Fischer untätig vor einem zugefrorenen See und drehen Däumchen, bis die Temperaturen wieder steigen. Auf der anderen Seite bietet sich gerade in regnerischen Gebieten natürlich der Getreideanbau besonders an – wenn es öfter mal wie aus Kübeln gießt, wächst auch das Korn auf den Feldern schneller.

HELDENTATEN

Die „neuen" Siedler kennen nichts außer ihrem Privatleben. Wenn da nicht ein Held als „Leithammel" präsent wäre, der sich um die Stadtverwaltung kümmert! Bevor Sie sich in eine Mission stürzen, bieten sich bis zu sechs Führungspersönlichkeiten an, die Geschicke des tumben Siedlervolks in die Hand zu nehmen. Jede davon unterstützt ihre Untertanen mit ganz besonderen Fähigkeiten. So ist Marcus der Mann der Wahl für kriegerische Zeiten. Denn unter seiner Herrschaft ist die Rekrutierung von Militäreinheiten besonders kostengünstig und er kann diese außerdem noch mit Fackeln



»Kurz vor dem Bankrott: Zirkus.«

Banditen lassen sich manchmal als Söldner zur Verstärkung der eigenen Armee gewinnen.


»Geht nur auf dem Dach: es mit dem Schindelluder treiben.«

Durch den Fleischwolf gedreht: Auch Siedler stärken sich gern mit Frikadellen.

ausrüsten. Elias hingegen versorgt hungernde Bürger mit Nahrung und handelt optimal. Doch auch Helden fangen mal klein an. In mehreren Stufen vom Landvogt über den Baron steigen sie auf zu höchster Machtfülle. Dazu brauchen sie auch den Zuspruch ihrer Untertanen: Nur wenn das Reinlichkeitsbedürfnis der Siedler oder ihr Verlangen nach Unterhaltung gestillt sind, macht der Held Karriere. Im Gegenzug ermöglicht er mit jeder Beförderung den weiteren Ausbau der Stadt mit neuen Gebäuden, die die Lebensqualität beträchtlich steigern.

HIRNLOSES MILITÄR

Mit dem Helden machen Sie sich auch auf, die Karte zu erforschen und neue Territorien zu entdecken. Nur er kann den Nebel des Krieges lüften und Anspruch auf neutrale Gebiete geltend machen. Er besucht fremde Ortschaften und knüpft nützliche Handelsbande. Oft ereilen ihn unterwegs Hilferufe aus Siedlungen oder Klöstern, die von tyrannischen Herrschern drangsaliert werden. Nicht immer lassen sich solche Konflikte friedlich beilegen. Also gilt es, bei der örtlichen Burg eine Armee auszuheben. Zur Verfügung stehen lediglich Schwertkämpfer und Bogenschützen sowie in manchen Fällen schwere Belagerungsmaschinerie. In den militärischen Auseinandersetzungen ist Taktik kaum gefragt. Die Soldaten verhalten sich wenig intelligent – in den meisten Fällen gewinnt die Partei mit der größeren Streitmacht. Da hätte man deutlich mehr draus machen können.

WARUM ES SPASS MACHT

Das Wirtschaftssystem wurde radikal entschlackt, die kriegerischen Auseinandersetzungen bieten auch nicht gerade strategische Raffinesse. Trotzdem bleibt man an diesem Spiel stundenlang kleben und vergisst alles um sich herum. Wie kommt's? Es liegt vor allem am gelungenen Missionsdesign; neben der anfänglichen Hauptaufgabe kommt es mittendrin immer wieder zu überraschenden Wendungen, die wirtschaftliche oder militärische Stärke erfordern und zuweilen unter Zeitdruck zu meistern sind. Dass der Aufbau der Siedlung dabei eigentlich immer wieder gleich abläuft, ist angesichts der vielen spannenden Nebenschauplätze tolerierbar. Es tut sich immer was, und das ist auch noch sehr ansprechend präsentiert. Grafisch waren die Wuselmännchen nie detaillierter – der Vergleich mit *Anno 1701* drängt sich bei der Optik manchmal auf. Man vermisst allenfalls eine frei bewegliche Kamera, das Drehen der Karte per Tastatur und Mausrad wurde etwas umständlich gelöst. Atmosphärisch passend untermalt ein aufwendiger, aber stets dezenter Orchester-Soundtrack das Geschehen. Der Effekt: Man sitzt da und taucht ein in die Welt seiner Siedler. Um die Herausforderungen zu packen, muss man kein Hardcore-Spieler sein. Es ist einfach besser als Fernsehen, seinen Männchen bei der Arbeit zuzuschauen. Und wer die Kampagne einmal durch hat, findet auf den abwechslungsreichen Karten des „Freien Spiels" noch ein weites Betätigungsfeld oder stürzt sich mit Freunden ins Gruppensiedeln. Mal was anderes als immer dieser widerliche Gruppensex. Herbert Aichinger

http://siedler.de.ubi.com



Vergleich

Anno 1701

PRO + CONTRA
- + Sehr schöne Spielwelt
- + Dichte Atmosphäre
- + Einsteigerfreundlich
- + Überzeugende Spieltiefe
- + Abwechslungsreiche Aufgaben
- + Intuitive Steuerung
- − Wegfindung mit kleinen Schwächen
- − Nervige Sprachausgabe

88% EINZELSPIELER

Age of Empires 3

PRO + CONTRA
- + Einsteigerfreundlich, aber fordernd
- + Sehr große Spieltiefe
- + Intuitive Steuerung
- + Enormer Optionsreichtum
- + Viele Völker mit unterschiedlichen Eigenschaften
- − Etwas altbackene, unpersönliche Spielwelt
- − KI sehr berechenbar
- − Wegfindung mit Schwächen

84% EINZELSPIELER

Die Siedler 6

PRO + CONTRA
- + Ansprechende Spielwelt
- + Sympathische Atmosphäre
- + Sehr einsteigerfreundlich
- + Helden als Identifikationsfiguren
- + Meist gute Wegfindung
- − Mäßige Spieltiefe
- − Schwache KI der Militäreinheiten
- − Kaum taktische Herausforderungen

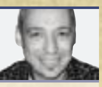
Gut EINZELSPIELER

ANDREAS BERTITS



Manche Leute bauen Ihren Stress ab, indem Sie Shooter spielen. Ich tue das bei einer gepflegten Runde Sex ... oder bei *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*. Sie fragen sich jetzt bestimmt, was das beides miteinander zu tun hat. Hier wie da muss man erst ein wenig herumspielen, bevor man eintauchen und dann richtig vorstoßen kann. Und am Ende ist man total entspannt. Es gibt viel zu schauen und zu staunen und schließlich wuseln kleine Männchen oder Frauchen hervor. Entschuldigen Sie mich jetzt bitte, ich gehe ein wenig spielen. Ich verrate nur, dass es mit einem „S" anfängt.

HERBERT AICHINGER



Eigentlich war ich nie ein großer Freund des „Wuselfaktors" – allein das Wort schreckte mich schon ab. Auch *Die nächste Generation* empfand ich als wenig ansprechenden, überflüssigen Aufguss alter Ideen. Gegenwärtig spiele ich am liebsten *Medieval 2* und beiße mir da an mancher Aufgabe die Zähne aus. Da ist es richtig entspannend, sich in *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* einmal in aller Ruhe der Aufbauarbeit und dem Erforschen der Karte hinzugeben. Die neuen *Siedler* sind ein Programm für entspannende, friedliche Abende ohne Stress. Abwechslung im Missionsdesign macht die starken Vereinfachungen des Wirtschaftskreislaufs wett. Reichlich halbherzig mutet der Umgang mit den ebenso spärlichen wie dümmlichen Militäreinheiten an. Ob sich da bis zur Veröffentlichung noch was tut?

Die Siedler 6




PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	28. September 2007
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Blue Byte
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, Pixel-Shader-1.3/Vertex-Shader-1.1-Grafikkarte, 2 GB HD, Windows XP, Windows Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
2-4 Spieler im Netzwerk oder Internet; 1 Sp./DVD

GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%

TENDENZ
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Siedler ohne Knuddeloptik. Hübsch präsentiert, aber nicht so fordernd wie Teil 2.

Layout: Anne-Marie Kandler

»Pfui! Überholen trotz durchgezogener Linie.«

Einige sowjetische Panzer eröffnen das Feuer auf gegnerische Einheiten, ein Helikopter eilt ihnen zu Hilfe.

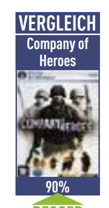
WORLD IN CONFLICT



Auf dem Kriegspfad

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Company of Heroes

90%
BESSER

SCHLECHTER
Supreme Commander

82%

Männer stehen auf eine geile Optik und rasante Action ohne langes Vorspiel. *World in Conflict* erfüllt diese Wünsche voll und ganz.

Vergangenen Monat testeten wir als erstes deutsches PC-Magazin *World in Conflict* – im Beta-Status (PCA 10/2007, Seite 94). Nun lag uns die Verkaufsversion vor – wenn auch immer noch ohne deutsche Synchronisation. Der Fokus beim Beta-Test lag deutlich auf der Einzelspieler-Kampagne. Diesen Monat nahmen wir das volle Programm unter die Lupe und eines verraten wir Ihnen im Vorfeld: Der Einzelspieler-Teil von *World in Conflict* ist verdammt gut – im Mehrspieler-Bereich rockt das Teil aber noch eine ganze Ecke mehr!

HEISSER KRIEG!

Es soll ja Leute geben, die noch immer nicht wissen, worum es bei *World in Conflict* geht. Der Titel der schwedischen Entwickler Massive Entertainment (*Ground Control*) versetzt Sie in die Zeit des Kalten Kriegs. Im Gegensatz zur Realität fällt die Sowjetunion nicht in sich zusammen, sondern greift zu den Waffen und attackiert große Teile Europas und die Westküste der USA. Kurzum: Die Kacke ist ordentlich am Dampfen, der Kalte Krieg ist eskaliert – jedoch ohne die befürchtete nukleare Apokalypse.

USA! USA! USA!

In der Einzelspieler-Kampagne schlägt man sich auf die Seite der USA samt NATO-Bündnispartner. Bei so manchem sorgen die ersten Spielminuten vielleicht für Verwirrung. Kein Basenbau, keine Rohstoffe sammeln, keine typische Strategie-Kamera und Steuerung. Stattdessen verfügen Sie über eine gewisse Zahl virtueller Dollars und kaufen sich Ihre Armee aus diversen Einheiten, die zur Zeit des Kalten Krieges aktuell waren. 20 Sekunden später fällt die bestellte Ware mit Fallschirm vom Himmel und geht in der zuvor gewählten Landezone nieder. Sollte eine Einheit den Feinden zum Opfer fallen, erhält man die bezahlte Kohle etwas zeitversetzt zurück und kauft sich neue Truppen. Dieses steuern Sie aus einer Kameraperspektive, die sich wohl am besten mit der „Ghost-Steuerung“ eines Ego-Shooters vergleichen lässt (wenn Sie den Löffel abgegeben haben und als Beobachter frei durchs Level fliegen können). Mit den Tasten W, A, S, D bewegen Sie sich frei über das Schlachtfeld, mit der Maus bestimmen Sie die Richtung, wählen Einheiten an und ab und führen Aktionen aus. Wir erwähnen jetzt zum millionsten Male, dass das für ein Strategiespiel ungewöhnlich klingt, in der Praxis jedoch sehr gut funktioniert.

UNVERWECHSELBAR

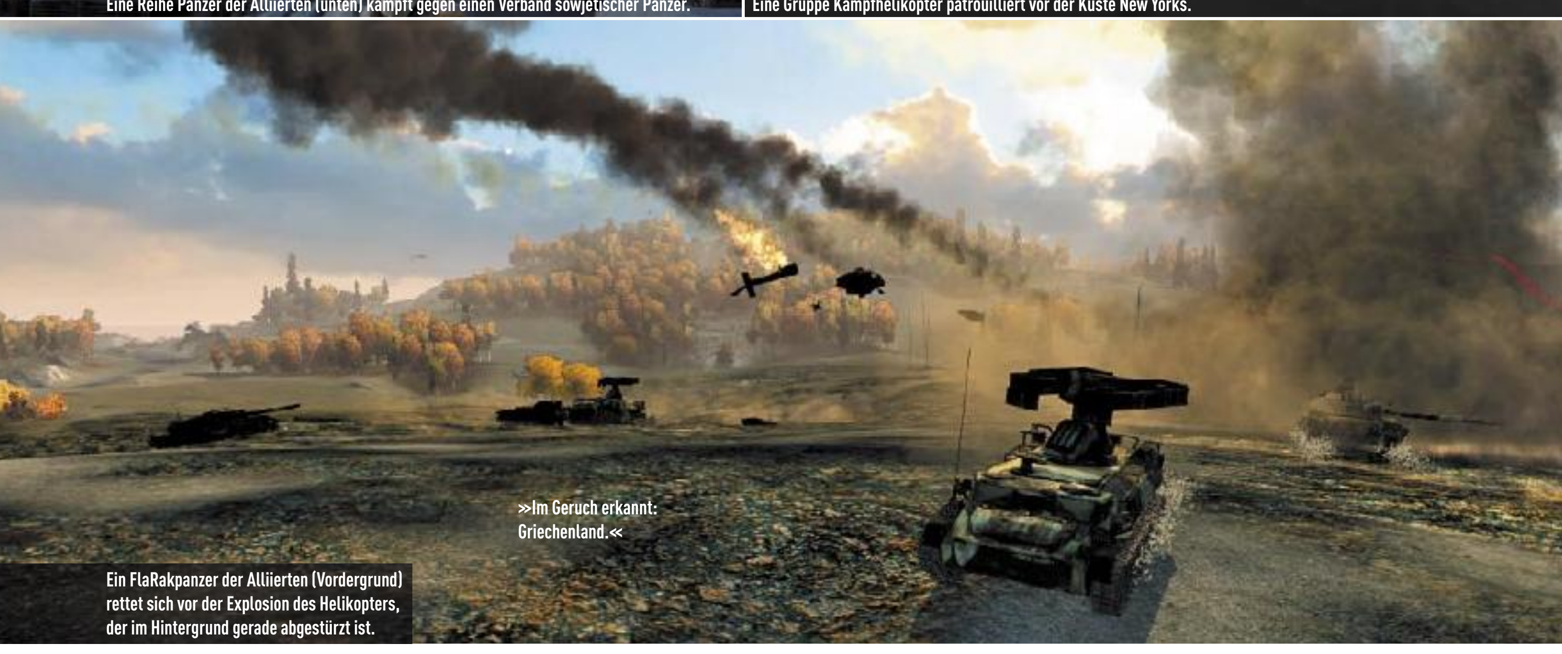
Eine typische Mission bei *World in Conflict* sieht in etwa so aus: Sie erhalten zu Beginn eine Einweisung in die aktuelle Situation sowie Ihre Einsatzziele von Ihrem Vorgesetzten. Wie bereits beschrieben, wählen Sie fix die Einheiten sowie den Landepunkt und schon geht es los. Auf dem Schlachtfeld verteilt finden sich diverse Positionen, die es einzunehmen gilt, sogenannte strategische Punkte. Um diese liefern Sie sich mit dem Gegner hitzige Feuergefechte. Für gelungene Aktionen erhalten Sie Taktik-



Eine Reihe Panzer der Alliierten (unten) kämpft gegen einen Verband sowjetischer Panzer.



Eine Gruppe Kampfhelikopter patrouilliert vor der Küste New Yorks.



Ein FlaRakpanzer der Alliierten (Vordergrund) rettet sich vor der Explosion des Helikopters, der im Hintergrund gerade abgestürzt ist.

Punkte. Mit deren Hilfe ordern Sie Unterstützung in Form von Artillerie- oder Luftschlägen an. Dazu zählen unter anderem auch verheerende Napalm-Angriffe sowie eine Mini-Atombombe – sehr beeindruckend! Das trifft im Übrigen auch auf die Grafik von *World in Conflict* zu. Selbst Kleinigkeiten wie beispielsweise die Spezialfunktion einiger Panzer, sich in Nebel einzuhüllen, um feindlichem Beschuss zu entgehen, geben Grund zum Staunen. Es gibt derzeit definitiv kein Strategiespiel, das besser aussieht als *World in Conflict*!

MEHR SPIELER-ACTION

Widmen wir uns dem Mehrspieler-Teil. Die erste Überraschung wartet schon bei der maximalen Spielerzahl. Im Gegensatz zum Großteil der Genrekonkurrenz bietet *World in Conflict* gleichzeitig 16 Spielern die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten – und zwar in drei Spielmodi! Domination (Kampf um strategische Punkte), Assault (eine Gruppe übernimmt die Rolle des Angreifers, die andere die des Verteidigers) und Tug of War (Kampf um eine aus strategischen Punkten bestehende Frontlinie). Eine weitere Besonderheit: Jeder Spieler wählt beim Einstieg in die Partie (was übrigens zu jedem Zeitpunkt möglich ist) seine Rolle, also Infanterie, Unterstützung, Luft und so weiter. Entscheidet man sich etwa für die Infanterie, hat man (vergünstigten) Zugriff auf viele Infanterie-Typen, die anderen Spielern teilweise verwehrt bleiben. So müssen die Spieler im Team arbeiten, um aus den Einzelteilen eine schlagkräftige Armee zu formen. Und das rockt!!! Dennis Blumenthal

Info: www.worldinconflict.com



Sehr beeindruckend: die Explosion einer Atombombe.

DENNIS BLUMENTHAL

Ich erinnere mich noch sehr gut an meinen Besuch beim schwedischen Entwickler. Damals hatte ich die Hoffnung, dass *World in Conflict* das beste Strategiespiel dieses Jahres wird. Massive Entertainment hat mich nicht enttäuscht. Die unglaublich dichte Atmosphäre, die explosive Action und die wohl beste Grafik im Bereich Echtzeit-Strategie machen *WiC* zu einem erstklassigen Titel, den jeder Echtzeitstratege sein Eigen nennen sollte. Gerade im Mehrspieler wird *World in Conflict* die Spieler lange begeistern!

World in Conflict




PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 21. September 2007

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Massive Entertainment
VERTRIEB	Vivendi
SPRACHE/TEXT	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 9 GB HD, DVD-Laufwerk, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
3 Spielmodi: Domination, Assault und Tug of War; maximal 16 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	91%
SOUND	87%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Übersicht geht leicht verloren	- 6%
Zu wenige strategische Punkte im Einzelspieler	- 4%
Spielmodi alle sehr ähnlich	- 3%
Kartengröße unabhängig von Spielerzahl	- 1%

SEHR GUT
Das beste Strategiespiel des Jahres, ein echter Kracher – besonders im Mehrspielermodus!

86%
EINZELSPIELER

»In England verpönt: zum Polo mit einer Fahne erscheinen.«

Der Aufmarsch der englischen Armee ist äußerst imposant. In vorderster Reihe steht die schwere Kavallerie.

PC ACTION GOLD 11-2007

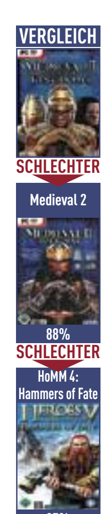


MEDIEVAL 2: TOTAL WAR - KINGDOMS



Heerschaftszeiten





Anhänger von Monumentalfilmen und Geschichtsfanatiker aller Länder, vereinigt euch: *Medieval 2: Total War - Kingdoms* haut euch weg!

Es gibt bereits einige sehr gute und auch verdammt umfangreiche Erweiterungen. Doch *Medieval 2: Total War - Kingdoms* setzt neue Maßstäbe und übertrifft alles bisher Dagewese im Bereich der Add-ons. Vier riesige neue Kampagnen, 23 spielbare Fraktionen (davon 13 neu), über 150 frische Einheiten, zahlreiche neue Helden wie Richard Löwenherz oder William Wallace, neue historische Schlachten und Ereignisse, eigene Zwischensequenzen und – halten Sie sich fest – geschätzte 500 Stunden Spielzeit, wenn Sie mit jeder Partei das Ziel der virtuellen Alleinherrschaft anstreben. So manch anderes Spiel kann sich nicht damit rühmen, auch nur die Hälfte der Spielzeit zu bieten. Und Creative Assembly packt den Inhalt einfach so in eine Erweiterung. Wir lieben diese Typen.

ANGST IST EINE KRANKHEIT

Wie eben erwähnt, harren in *Kingdoms* vier komplett neue Kampagnen Ihrer. Dabei wird das Wort „Kampagne" dem Ganzen keineswegs gerecht. Es finden sich derart viele Neuerungen, dass wahrscheinlich kein Schwein meckern würde, wenn Verleger Sega jede Kampagne als eigenen Teil der *Total War*-Reihe herausgebracht hätte. Nehmen wir zum Beispiel die Amerika-Kampagne. Die Spanier greifen mit gierigen Fingern nach der Neuen Welt. Unter der Führung von Hernán Cortés, dem Conquistador (spanisch für Eroberer) par excellence, treffen die Spanier auf die Maya, die Azteken und die Apachenstämme. Auf welche Seite Sie sich schlagen, liegt bei Ihnen. Historisch korrekte Ereignisse wie das Ausbrechen von europäischen Krankheiten, die die Eingeborenen aufgrund fehlender Abwehrkräfte scharenweise dahinraffen, sorgen für eine authentische Atmosphäre.

SCHICKT DOCH DIE IREN ...

Als Nächstes steht die Britannia-Kampagne auf dem Plan. Im 13. Jahrhundert hat es England fast geschafft, die gesamte britische Insel zu kontrollieren – doch es regt sich Widerstand! Die Schotten, Iren, Waliser und die Norweger greifen zu den Waffen und proben den Aufstand. Auch hier dürfen Sie frei entscheiden, für wen Sie kämpfen. Für Anhänger des Films *Braveheart* ist die Sache natürlich klar – „Freiheit!" Durch die spürbar verbesserte künstliche Intelligenz sind Ihre Gegner im Vergleich zum Hauptspiel noch gerissener und das Spiel ist fordernder. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip haben die Entwickler außerdem deutlicher herausgearbeitet. Ein Pfeilhagel, der auf einen Pulk Infanteristen niederschlägt, wirkt sich nun merklich verheerender aus. Ein weiterer Grund für echte Strategen, eifrig zu jubeln!

GOTT WILL ES!

Was wäre eine *Medieval*-Erweiterung ohne die Kreuzzüge? In der betreffenden Kampagne stehen zur Wahl: das Königreich Jerusalem, das Fürstentum Antiochia, das byzantinische Reich (= oströmisches Reich), Ägypten

»Unangenehm: Kreuzprobleme.«

Die Christen nehmen ein großes Kreuz mit in die Schlacht. Das motiviert die eigenen Truppen, sie ergreifen damit nicht so schnell die Flucht.

»Leicht zu erkennen: Kreuzung.«

Die Ritter des deutschen Ordens imponieren mit ihren martialischen Rüstungen in Schwarz-Weiß.

»Nicht geglückt: Fahnenflucht.«

Eine Horde Krieger des Azteken-Reiches (links) stürmt auf einige Lanzenträger der spanischen Armee zu.

und die Türkei. Anhand dieser Kampagne lässt sich das verbesserte Motivationssystem gut darstellen. Wenn man nun besonders wichtige Städte wie Jerusalem erobert, verpasst das der gesamten Armee einen riesigen Motivationsschub. Verlieren Sie hingegen eine derart wichtige Hochburg, ist die Stimmung in den eigenen Reihen noch gedrückter als beim Parteitag der SPD.

DEUTSCHE KRIEGE, TEIL 31235

Zu guter Letzt warten die Teutonischen Kriege auf den geneigten Käufer. In dieser Kampagne spielen Sie nicht etwa den germanischen Stamm der Teutonen, der damals mit den Kimbern die Römer ärgerte. Stattdessen übernehmen Sie wahlweise die Streitkräfte des Deutschen Ordens, des „ungläubigen" Litauens, Dänemarks oder Polens.

ALLES BEIM ALTEN?

Keine Sorge, am allseits beliebten Spielprinzip ändert *Kingdoms* gar nichts. Na gut, ein wenig schon. Nach wie vor verschieben Sie auf der Wirtschaftskarte Runde für Runde Ihre Einheiten, bauen Städte aus und schicken Diplomaten, Spione oder auch Attentäter zu den Konkurrenten. Wenn zwei verfeindete Armeen aufeinandertreffen, bleibt Ihnen auch immer noch die Wahl, die Schlacht selbst zu schlagen oder den Computer den Ausgang bestimmen zu lassen. Neu jedoch ist Folgendes: In *Kingdoms* ist es endlich möglich, mehr als nur eine auf 20 Einheiten limitierte Armee in den Kampf zu schicken. Daraus ergeben sich neue strategische Möglichkeiten wie im Voraus geplante Zangenangriffe. So bietet das Spiel viel mehr taktischen Tiefgang – fein!

Dennis Blumenthal

Info: www.sega.de



Auf der Strategiekarte bewegen Sie wie gewohnt Ihre Einheiten.

DENNIS BLUMENTHAL

Bisher hat *Medieval 2* es nicht geschafft, mich von meinem geliebten *Rome: Total War* loszureißen. *Kingdoms* jedoch zwingt mich förmlich, die schöne Antike zu verlassen und ins Mittelalter umzusiedeln – zumindest für einige Zeit. Doch die unglaubliche Vielfalt, die *Kingdoms* bietet, hat auch einen Nachteil: All die vielen Neuerungen lassen sich kaum in einem einzigen Artikel angemessen beschreiben. Wenn Sie Fan von Monumentalfilmen sind, Interesse an Geschichte haben oder die *Total War*-Reihe mögen, müssen Sie *Kingdoms* kaufen!

Medieval 2: Kingdoms





PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 31. August 2007

GENRE	Runden- und Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Creative Assembly
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MB RAM, WinXP, 11 GB HD, *Medieval 2: Total War*, 128-MB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spieler im (Team-)Deathmatch inklusive Städte-Belagerungen, ein Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Aufträge sehr ähnlich	- 4%
Übersicht geht in großen Schlachten stellenweise verloren	- 3%
Teils umständliche Menüs	- 2%

HERAUSRAGEND
Das größte und beste Add-on in der Geschichte der *Total War*-Reihe. Unbedingt zugreifen!



EINZELSPIELER

Milan Hejduk von den Colorado Avalanche (links) zieht ab und der Puck zappelt im oberen rechten Toreck der Nashville Predators.

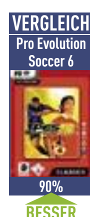
»Nicht nur für Blöde: Torraum.«

NHL 08

Das ist der Abschuss!

VERGLEICH

Pro Evolution Soccer 6



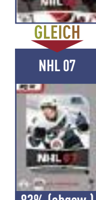
90%

BESSER



GLEICH

NHL 07



83% (abgew.)

Die neueste Version der Sport-Serie benötigen Sie so dringend wie vergrößerte arteriovenöse Gefäßpolster (im Volksmund: Hämorrhoiden). Verzeihung, wenn wir es derart drastisch ausdrücken, aber *NHL 08* ist für den Popo. Es spielt sich nämlich exakt wie der Vorgänger, sodass Fans der beliebten Puckschubser-Reihe die Kröten lieber stecken lassen oder anderweitig investieren. Die Verbesserungen waren schon in den vergangenen Jahren marginal, aber so knallhart mussten wir es noch nie formulieren! Wer kein tolles Eishockeyspiel besitzt, greife zu *NHL 07*, das es mittlerweile als „EA Classic" für 20 Euro gibt. Hier winkt genauso viel Spaß für weniger als die Hälfte an Euronen. Warum wir *NHL 08* dennoch eine sehr gute Spielspaßwertung geben? Alles andere wäre unseriös, weil die Kufenflitzer-Simulation an sich natürlich eine Menge Laune macht und deshalb gerechterweise nur in Sachen Preis/Leistung auf die Strafbank muss. Dreist: Selbst optisch hat sich kaum etwas verändert – die Spielfiguren und Zuschauer wirken für heutige Verhältnisse fast kantig. Deshalb eine Grafik-Abwertung.

RECYCLING NICHT IMMER GUT

Was gibt's nennenswert Neues? Das können selbst langjährige Sägewerksmitarbeiter an einem Finger abzählen: Erstmals sind die 29 Mannschaften der American Hockey League AHL mit von der Partie, gewissermaßen die nordamerikanische zweite Liga. Für deutsche Käufer sind diese Teams uninteressanter als die Darbietungen von Synchronschwimmerinnen – denn die haben wenigstens Brüste. Sonst ist bei *NHL 08* alles wie gehabt: Sportspieler kriegen eine Atmosphäre wie live im Stadion, was vor allem der Sound gewährleistet. Herzstück des Titels ist der sogenannte Dynastie-Modus, bei dem Sie über mehrere virtuelle Jahre einen Eishockeyclub als Trainer, Manager und Gamepad-Akrobat in Personalunion betreuen. Unter anderem in der nordamerikanischen Profiliga NHL oder der Deutschen Eishockeyliga DEL. Dabei kümmern Sie sich um Taktik, Aufstellung, Trainingsplan, Finanzen, Verträge, Talentsuche, Neuverpflichtungen und den Ausbau von Vereinseinrichtungen. Alles wunderbar, aber eben wie schon im vergangenen Jahr. Der Verfasser dieser Zeilen dachte übrigens zwei Sekunden darüber nach, hier einfach den Test von *NHL 07* wiederzuverwenden. Aber keine Sorge, wir hängen uns für zahlende Kunden noch rein! Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de

HARALD FRÄNKEL

Für Konsolen erlebt die *NHL*-Reihe Verbesserungen, für den PC nicht – ich als Computernutzer fühle mich unterdrückt. Mann, wenn ich dieses Gefühl haben wollen würde, würde ich heiraten! Mir ging übrigens noch auf den Sack, dass der linke Analogstick meines geliebten Saitek-Gamepads so saublöd belegt war. Immer, wenn ich im Eifer des Gefechts zu heftig mit dem Daumen drückte, verließ mein Torwart seinen Kasten. Lästig! Falls mir jemand mitteilen kann, ob diese Taste umbelegbar ist: leserbriefe@pcaction.de.

NHL 08

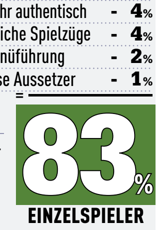
PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	20. September 2007
GENRE	Sportsimulation
ENTWICKLER	EA Canada
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MB RAM, 2,78 GB Festplattenspeicher, 64-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Einzelspielermodi mit 2 bis 8 Spielern in Netzwerk und Internet; bis zu 4 Spieler an einem PC

PREIS/LEISTUNG	43%
GRAFIK	79%
SOUND	86%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Toreschießen zu einfach (Alleingänge wg. durchschaubarer KI)	- 6%
DEL-Modus nicht sehr authentisch	- 4%
Immer wieder ähnliche Spielzüge	- 4%
Konsolenartige Menüführung	- 2%
Torhüter haben böse Aussetzer	- 1%



SEHR GUT
Ein schönes Eishockeyspiel in einer üblen Mogelpackung. Keine Kaufempfehlung!

83% EINZELSPIELER

»Hannibal Lecters homosexueller Freund (Ego-Perspektive) ist grad voll im Arsch.«

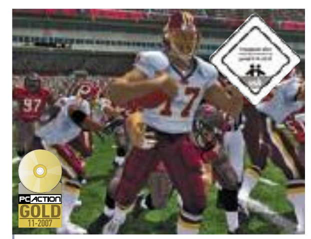
Vor einem Penalty bekommen Sie diese dramatische Einstellung zu sehen.



»Lustig: Eskimos beim Spargelstechen.«

Bully im virtuellen Stadion der Sinupret Nürnberg Ice Tigers. Gegner: die Eisbären Berlin.

Madden 08



„Der Ball ist rund und ein Spiel dauert 90 Minuten", erkannte einst Fußballtrainerlegende Sepp Herberger. Was Ihnen diese Weisheit für das American-Football-Spiel *Madden 08* bringt? Gar nichts, denn hier dauert ein Spiel gerade mal eine Stunde und der Ball ist eiförmig. Tore gibt es zwar, aber auf die ballert man nicht oft. Der Reiz des Sports und damit auch von *Madden 08* liegt darin, perfide Spielzüge auszuhecken, um das Ei in die Endzone des Gegners zu bugsieren. Und genau das funktioniert dank des neuen „Read and React"-Systems (durchschauen und reagieren) nirgendwo besser als im neuesten, sonst nur minimal aufgepeppten *Madden*-Teil. Wolfgang Fischer

Info: www.electronicarts.de

PREIS/LEISTUNG	81%	SEHR GUT
GRAFIK	88%	86%
SOUND	86%	
STEUERUNG	89%	
MEHRSPIELER	88%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Electronic Arts/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 50,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MB RAM, Win XP	

Die Sims 2: Gute Reise



PREIS/LEISTUNG	62%	GUT
GRAFIK	82%	71%
SOUND	78%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation	
HERSTELLER	Maxis/EA	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600	

Jeder braucht mal Urlaub. Sonst dreht man irgendwann durch, stellt sich vor, man wäre Gott, baut sich eine Armee aus ausgestopften Eichhörnchen und veranstaltet damit dann Versammlungen. Zum Beispiel. Auch Sims brauchen Urlaub – und den kriegen sie in *Gute Reise*. Drei Ferienorte stehen zur Wahl, jeweils mit diversen Hotels und Aktivitäten. Die Sims entspannen, legen neue Klamotten und Schmuck an, graben nach Schätzen, schießen Urlaubsfotos, verprassen Asche ohne Ende. Genau das richtige Spiel für Frauen. Dennis Blumenthal

Info: www.diesims.de

Enemy Engaged 2

Das größte Problem in *Enemy Engaged 2*: Sie kriegen keinen hoch! Gemeint sind der amerikanische Hubschrauber RAH-66 Comanche und der russische KA-52 Hokum. Das Spiel simuliert nämlich das Flugverhalten der beiden Helis bis ins kleinste Detail. Aber auch nur das Flugverhalten – eine realistische Optik suchen Sie hier vergebens. Dafür ist die Steuerung realistisch kompliziert – jede Taste löst irgendeine Aktion aus. Ergebnis: *Enemy Engaged 2* ist realistisch schwierig und macht nur angehenden Piloten Spaß. Alexander Frank

Info: www.eech2.com



PREIS/LEISTUNG	54%	AUSREICHEND
GRAFIK	53%	51%
SOUND	43%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	G2 Games/Koch Media	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win 98	

Delaware St. John 3



Der Untertitel des Adventures lautet *Die Seacliff-Tragödie*. Tragödie passt in jeder Hinsicht: In *Myst*-Manier klicken Sie sich als Delaware St. John oder Partnerin Kelly Bradford durch triste Standbilder. Die Geisterjäger versuchen, das Geheimnis eines alten Vergnügungsparks zu ergründen: Seit dort ein Unglück geschah, gehen merkwürdige Dinge vor sich. Dem Spielspaß versetzen die schlichten Rätsel, der nervige Sound und die alberne Handlung schnell den Todesstoß. Der Wechsel von Delaware zu Kelly bringt ebenso viel Abwechslung wie Freude – keine. Wer gute Abenteuerkost genießen möchte, spielt *Jack Keane*. Alexander Wenzel

Info: www.dtp-ag.com

PREIS/LEISTUNG	40%	UNGENÜGEND
GRAFIK	21%	36%
SOUND	25%	
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Big Time Games/Dtp	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	300 MHz, 256 MB RAM, 800 MB HD	

Tiger Woods PGA Tour 08


»Eine Wissenschaft für sich: Eier aufschlagen.«

Golf-Superstar Tiger Woods holt aus, um den Golfball über den Platz zu schlagen.

Es fällt schwer, bei einem *Tiger Woods*-Titel keinen Einstiegswitz über kleine Bälle oder das Einlochen zu bringen. Da dem Autor dieser Zeilen keiner einfällt, startet er mit der größten Neuerung der diesjährigen Vorzeige-Golfsimulation – die „Shot-Confidence". Auf schlecht Deutsch: die „Schlag-Zuversicht". Dieses Element speichert Angaben früherer Runden, etwa Schlägerwahl, Schlagweite und die Genauigkeit beim Putten. Wirklich hilfreich ist diese Funktion nicht: Im Test benutzten wir sie nur für die ersten Spielminuten – selbst Golf-Laien wissen wohl, dass man beim Abschlag nicht puttet (beim Putten, dem Versuch, einzulochen, rollt der Ball über die Rasenfläche und fliegt nicht). Ebenfalls neu ist der Fed-Ex-Cup, den Sie im Spielverlauf des umfangreichen PGA-Tour-Modus freischalten. Für den zuletzt Genannten erstellen Sie einen eigenen Golfer und treten gegen die Weltelite an. Wie in jedem neuen *Tiger Woods* sind authentische Plätze Pflicht. So toben Sie sich auf dem TPC Boston, Cog Hill oder East Lake aus. Grafisch hat sich neben frischen, geschmeidigeren Animationen nicht viel getan. Der Sound mit glaubwürdigen Kommentatoren und eingängiger Musik überzeugt. Alexander Wenzel

Info: www.electronic-arts.de

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	83%	85%
SOUND	85%	
STEUERUNG	92%	
MEHRSPIELER	86%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	EA Sports/EA	
PREIS	Ca. € 45,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MB RAM, 2,6 GB HD, WinXP	

Al Emmo: Das Wild West Adv.


»Kaputt: Tischlein deck dich!«

Der tollpatschige Held Al Emmo sieht sich in der Bar nach Mädels um.

Vollbusige Heiratsschwindlerinnen, mit bayerischem Dialekt sprechende Texaner, ein Held mit der Ausstrahlung eines Dirk Bach und der Frisur eines Adolf Hitler – skurriler könnte das Abenteuer im Wilden Westen wohl kaum ausfallen. Der namensgebende Möchtegern-Frauenheld Al Emmo gerät auf der Suche nach seiner Traumfrau von einer urkomischen Patsche in die nächste. Das hört sich nicht nur nach der *Leisure Suit Larry*-Reihe an, sondern sieht auch veraltet aus. Wirken die handgezeichneten Hintergründe noch einigermaßen annehmbar, kommen die Charaktere wie mit Microsoft Paint gepinselt rüber. Die Steuerung ist ähnlich antiquiert. Es gibt zum Beispiel keine sogenannten Hotspots – das sind Stellen, die wichtige Objekte auf dem Bildschirm markieren. So muss sich der Spieler Pixel für Pixel durchklicken, um etwa die nötigen Gegenstände aufzusammeln. Immerhin steht für Zwischen-den-Zeilen-Leser auf der Packung, dass es sich bei *Al Emmo* um ein Relikt der Neunzigerjahre handelt: „*Klassisches* Point-&-Click-Adventure". Fazit: Hardcore-Abenteurer werden das Teil mögen, alle anderen greifen aber zum wesentlich aktuelleren *The Westerner*. Alexander Frank

Info: www.alemmo.com

PREIS/LEISTUNG	59%	AUSREICHEND
GRAFIK	59%	56%
SOUND	61%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Himalaya Studios/Rondomedia	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MB RAM, 2,2 GB HD, Win 2000	

Heimspiel: Handballmanager



Ein Angreifer der Mannschaft aus Fredenbeck macht den Berliner Füchsen zu schaffen.

Seit unsere deutschen Handballhelden die Weltmeisterschaft eingeheimst haben, ist die (oft ruppige) Sportart so beliebt wie Nacktfotos von Claudia Schiffer. Kein Wunder also, dass die Entwickler-Truppe rund um Programmier-Legende Werner Krahe (*Bundesliga Manager*) eine Mattscheibenumsetzung auf die Fangemeinde loslässt. Schon nach wenigen Minuten fällt auf, dass *Heimspiel: Handballmanager* auch für Einsteiger bestens geeignet ist: Ein knapper, aber ausreichender Lernabschnitt (Tutorial) erklärt dem frischgebackenen Teamchef die wichtigsten Aufgaben wie zum Beispiel Training, Aufstellung und Transferaktionen. Mit dem Grundwissen in der Birne geht es auch schon los. Die übersichtliche Menüstruktur erklärt sich größtenteils von selbst, und nur selten muss man im Handbuch nachlesen. Im Gegensatz zu Genrekollegen wie der *Anpfiff*-Reihe beschränkt sich Greencodes Werk auf die wichtigsten Funktionen. Diese sind auch nicht in 1.000 Untermenüs aufgeteilt, sondern lassen sich bequem über eine Oberfläche steuern. Die Folge ist ein flottes Spiel – eine Spielrunde dauert pro Person gerade mal fünf bis sieben Minuten. Das ist vor allem bei Mehrspieler-Partien von großem Nutzen, denn auch bei der Höchstzahl von vier Teilnehmern halten sich die Wartezeiten für die Kollegen in Grenzen. Auf diese Weise gewinnt der *Handballmanager* eine Dynamik, die in diesem Genre rar gesät ist. Bevor Sie mit der nächsten Partie weitermachen, stellen Sie Ihre Truppe auf die Stärken und Schwächen der Gegner ein. Mit simplen Schiebereglern bestimmen Sie Aggressivität, Konterverhalten und den Fairnessgrad. Auch das dauert nur Sekunden. Ein ansprechender und spannender Textmodus begleitet die Spiele, auf Wunsch zeigt das Programm die Torraumszenen in 3D. Das sieht zwar ganz ordentlich aus, haut PCler aber nicht vom Hocker. Die Sportler gleichen sich wie ein Ei dem anderen und die Szenen wiederholen sich relativ schnell. Sonst bietet der *Handballmanager* alles, was Freunde dieser Sportart wollen: Originaldaten und -trikots, Champions-Cup und DHB-Pokal ... Durch die recht begrenzten Einflussmöglichkeiten verliert der Titel allerdings ziemlich schnell an Reiz. Ralph Wollner

Info: www.heimspiel-handballmanager.de

		GUT
PREIS/LEISTUNG	79%	75%
GRAFIK	62%	
SOUND	39%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	77%	EINZELSPIELER

GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	Greencode/The Games Company
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	1,8 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win 98

Overclocked



Dr. McNamara (links) spricht mit dem medizinischen Personal der Psychiatrie.

Psychiater sind coole Typen, haben aber oft selbst gewaltig einen an der Klatsche. Wie zum Beispiel Hannibal Lecter aus *Das Schweigen der Lämmer*. Im Point-&-Click-Abenteuer *Overclocked* übernehmen Sie die Rolle eines amerikanischen Seelendoktors namens Dave McNamara. Das Fachgebiet von Dr. McNamara ist die Behandlung von Traumata (starke seelische Erschütterungen). Eines Tages steht er vor der Aufgabe, fünf junge Leute zu untersuchen, die während eines starken Unwetters verwirrt und orientierungslos in New York gefunden wurden. Niemand scheint sie zu kennen und Zusammenhänge zwischen den Personen lassen sich auch keine feststellen. Ihre Aufgabe ist es nun, das Schicksal dieser Menschen in Gesprächen mit ihnen herauszufinden. Eine Besonderheit von *Overclocked* ist die Art und Weise, wie der Spieler die Geschichte erlebt. Im Gegensatz zum Großteil der Konkurrenz wechselt in *Overclocked* ständig die Perspektive. Nach und nach schlüpfen Sie in die Rolle jedes Opfers und erleben in Rückblenden, was demjenigen widerfahren ist. Ähnlich wie die bekannte TV-Serie *24* setzen die deutschen Entwickler von House of Tales (*The Moment of Silence*) die Split-Screen-Technik ein: Auf der einen Seite des geteilten Bildschirms sieht man Dr. McNamara, wie er mit den Patienten über deren Vergangenheit redet, auf der anderen Seite erleben Sie die besprochene Szene aus Sicht des Patienten – da kommt Filmatmosphäre auf! Apropos Atmosphäre – die ist in *Overclocked* äußerst gelungen. Sowohl die Soundkulisse und die gelungene Synchronisation als auch die Levelgestaltung vermitteln ein bedrückendes Gefühl, das sich mit fortschreitendem Spielverlauf stetig verstärkt – wenn man sich darauf einlässt. Negativ-Punkte sammelt der Titel in Sachen Optik – die ist mindestens so veraltet wie die Witze von Dirk Bach. Wenn Sie Point-&-Click-Abenteuer mögen und Lust auf eine neuartige Erzählstruktur haben, legen Sie sich *Overclocked* ruhigen Gewissens zu. Die Steuerung geht kinderleicht von der Hand, die filmische Aufmachung erzeugt mit der bedrückenden Atmosphäre ein eigenes Flair, die Geschichte ist interessant – was erwartet man mehr von einem guten Abenteuer? Dennis Blumenthal

Info: www.overclocked-game.de

		GUT
PREIS/LEISTUNG	77%	78%
GRAFIK	69%	
SOUND	78%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Adventure
HERSTELLER	House of Tales/Dtp
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	1,3 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD

Die virtuelle Stadt Prypjat erinnert an ihr echtes Vorbild. Sogar das Riesenrad (Bildhintergrund) bauten die Entwickler ein.

>>Im Hintergrund: Spider-Mans Sommerresidenz.<<

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Ein Grund zum Strahlen



PC ACTION PREISTIPP 11-2007



PC ACTION GOLD 5-2007

VERGLEICH

Bioshock



92%

BESSER

SCHLECHTER

Far Cry



84%

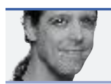
Grund zum Jubeln! Der Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* kostet nur noch 30 Euro. Deshalb ist das Teil aber noch lange kein billiges Vergnügen.

Kaum schlüpfen Sie nach dem Intro in die Haut der Spielfigur, spüren Sie förmlich den Entdeckerdrang. Sobald Sie das unterirdische Versteck Ihres Lebensretters Sidorowitsch verlassen und sich in der Ego-Ansicht im verfallenen Dörfchen Kordon umsehen, erschlägt Sie die postapokalyptische, aber dennoch muntere Atmosphäre von *S.T.A.L.K.E.R.* Der Kontrast aus verkommenen Häusern, zerstörten Fahrzeugen, Schlaglöchern in den Straßen, toten Tieren und quicklebendigen Ruinen-Bewohnern löst den berühmt-berüchtigten Aha-Effekt aus, bei dem der Spieler am liebsten für einige Augenblicke stehen bleiben und die Umgebung bewundern möchte. Stellen Sie sich die leise, aber tiefe Begeisterung eines 15-Jährigen vor, der zum ersten Mal in einer gemischten Sauna von weiblichen Reizen überwältigt wird, dann wissen Sie, wie schnell und stark *S.T.A.L.K.E.R.* in den Bann zieht.

NORMAL IST DAS NICHT!

Nachdem wir die ersten Aufträge erledigt und uns an der schaurig-schönen Umgebung halbwegs sattgesehen haben, wagen wir uns an eine kniffligere Mission. In einem Labor des Dunklen Tals warten Dokumente auf ihren neuen Besitzer. Kaum kommen wir dort an, nimmt das Unheil seinen Lauf. Wie von Geisterhand schweben Kisten und Fässer durch den Raum und fliegen uns direkt ins Gesicht. Es scheint, als steuere jemand diese Gegenstände. Wie dem auch sei, wir wehren die Anflüge des Krams erfolgreich ab und suchen bei den am Boden verstreut liegenden Mitarbeitern nach einem Code für die Sicherheitstüren. Nach einigen Schockeffekten, etwa unerwartet angreifenden, menschenähnlichen Snorks – hirntote und mutierte Wesen, die dem Spieler ähnlich wie bayerische Politiker ans Leder wollen – kommen wir ins Zentrallabor. Wir rennen die Treppe rauf, schnappen uns im Chefbüro die Papiere und machen uns aus dem Staub. Im den rund 30 Stunden des Einzelspieler-Modus stellt das Programm Sie vor immer neue Probleme. Super! Doch auch Mehrspieler-Fans kommen auf ihre Kosten: Es gibt die üblichen Spielmodi, die wegen der abgefahrenen Kulisse richtig Spaß machen. Zugreifen! Ralph Wollner

Info: www.stalker-game.com



RALPH WOLLNER

Ich bin von Haus aus ein verstrahlter Typ – und *S.T.A.L.K.E.R.* gibt mir den Rest. Das radioaktiv verseuchte Gebiet ist eine Welt für sich: wahnsinnig packende Schießereien, gewiefte Feinde, eine Atmosphäre, die sich gewaschen hat. Manche Versprechen aus den Anfangstagen halten die Entwickler nicht (so gibt es keine Fahrzeuge) und wer schnell ist, flitzt in 15 Stunden durch den Einzelspieler-Modus. Aber wer will das? Schließlich wimmelt es von Geheimnissen und Nebenmissionen. Um alles zu erforschen, sind Sie locker 30 Stunden beschäftigt.

S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl





PREIS	Ca. €30,-
TERMIN	23. März 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	GSC Gameworld
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 5,6 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch-, Capture-the-Flag-Varianten für bis zu 32 Stalker; 1 Sp./DVD

TEST IN AUSGABE
5/2007

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	93%
SOUND	92%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	85%

HERAUSRAGEND
Atmosphärisch, spannend, lebendig – ein Muss für jeden Ego-Shooter-Fan!



90% EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Call of Juarez	Action	Techland	83%	€ 30,-	10/2006
Civilization 4	Strategie	2k Games	88%	€ 15,-	1/2006
Diablo 2 Gold Beinhaltet das Hauptprogramm und das Add-on *Lord of Destruction*.	Adventure	Vivendi	83%	€ 20,-	4/2003
Die Gilde 2 Gold Edition Es erwartet Sie das Hauptprogramm und das Add-on *Seeräuber der Hanse*.	WiSim	Deep Silver	82%	€ 35,-	11/2006
Fahrenheit	Adventure	Atari	84%	€ 10,-	10/2005
Flatout 2	Rennspiel	Eidos	86%	€ 10,-	9/2006
Giga Pack 2 Enthält *Gothic 2, Die Gilde Gold, Spellforce, City Life, Transportgigant, Singles 2, Wildlife Park Gold, GTI Racing, TM Nations* und *Chrome*.	Sammlung	Deep Silver	88%	€ 30,-	11/2007
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	90%	€ 20,-	1/2006
Prey	Ego-Shooter	2k Games	86%	€ 10,-	9/2006
Rome: Total War - Gold Edition Hauptprogramm plus das Add-on *Barbarian Invasion*.	Strategie	Activision	80%	€ 10,-	11/2006
Supreme Commander	Strategie	THQ	89%	€ 20,-	4/2007
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	88%	€ 10,-	5/2004

Prey

Call of Juarez

Flatout 2

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 26 steht's!

Platz 1

Welch Überraschung!? *Bioshock* beansprucht im ersten Monat nach Erscheinen die Führung für sich.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (NEU)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
2	▼ (1)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
3	■ (3)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
4	▲ (5)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
5	▲ (10)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
6	▼ (4)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
7	■ (7)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
8	▼ (2)	Word of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
9	▲ (15)	Der Herr der Ringe: Online - DSvA	7/2007	87%	Turbine
10	▲ (11)	Resident Evil 4	5/2007	88%	Capcom
11	▲ (NEU)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
12	■ (12)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
13	▲ (NEU)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
14	▼ (13)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
15	▼ (14)	Two Worlds	8/2007	87%	Reality Pump

Super Optik ...



... zeichnet den Echtzeit-Strategie-Hit *Company of Heroes* aus Die frei zoombare Kamera bietet eine Grafik, die wir normalerweise nur aus anderen Genres kennen. Das haben Sie honoriert und den Titel in unsere beliebte Liste gewählt. Gut so!



Platz 2

Nach fünf Monaten gibt *S.T.A.L.K.E.R.* den ersten Platz ab, bleibt aber dennoch ein Dauerbrenner.



Stranglehold

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Die Siedler: Aufst. e. Königreichs	Ubisoft	28. September
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	28. September
FIFA 08	Electronic Arts	27. September
Fußball Manager 08	Electronic Arts	30. Oktober
HoM&M 5: Tribes of the East	Ubisoft	20. September
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Ende September
Legend: Hand of God	Anaconda	28. September
Obscure 2	Atari	27. September
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Oktober
Stranglehold	Midway	21. September
World in Conflict	Vivendi	21. September
World in Conflict Coll. Edition	Vivendi	21. September

Von links: *Postal*-Regisseur Uwe Boll mit den Schauspielern Brent Mendenhall und Larry Thomas.

»Auch im echten Leben sportlich: *Counter-Strike*-Spieler.«

»Endlich gefunden: der dritte Mann zum Skat.«

Der Postal-Dude (hervorragend gespielt von Zack Ward) feuert auf einige Feinde.

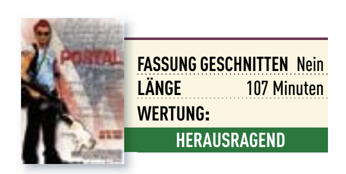
KINO Postal - der Film

***Postal* ist ein Film nach unserem Gusto – jeder kriegt sein Fett weg. Allen voran die Kritiker von Uwe Boll, denn *Postal* ist ein Meisterwerk!**

KOMÖDIE | Der Postal-Dude ist wirklich nicht zu beneiden. Er lebt mit seiner Frau (die geschätzte 200 Kilo wiegt) in einem Wohnwagen in Paradise City, einem Drecksloch irgendwo in Amerika. Er ist wohl der letzte anständige Bürger in Paradise und versucht, anderen Menschen nicht auf die Füße zu treten. Eines Tages bietet ihm sein Onkel Dave an, bei einer nicht ganz sauberen Aktion eine Menge Asche abzusahnen. Ziel der illegalen Operation: die heiß begehrten Krotchy-Dolls (Puppen in Penisform) aus dem Vergnügungspark Little Germany stehlen (Regisseur Uwe Boll spielt den Parkbesitzer). Problem: Die Taliban nebst Bin Laden leben versteckt in Paradise und planen ebenfalls, die Puppen in ihren Besitz zu bringen. *Postal* ist total abgedreht und begeistert mit abstrakten Ideen und Dialogen. Dabei nehmen die Darsteller kein Blatt vor den Mund. So heult eine scharfe Schnitte, die mit ihren Freundinnen ein paar Sicherheitsmänner verführt hat, dass ihr Typ ihr „Kacka in den Mund gemacht hat"!

FAZIT

Für den Verfasser dieser Zeilen ist *Postal* der lustigste Film des Jahres. Uwe Boll sagte uns vor der Vorführung, dass seine Intention beim Schreiben des Drehbuchs folgende war: „Ich will einfach jeden beleidigen" – das ist ihm mit *Postal* gelungen! Ein Meisterwerk des schwarzen Humors, das nahezu jedes Tabu in Filmen bricht und fast jeden aufs Korn nimmt – auf höchst amüsante Weise. So witzelt Uwe Boll im Film über sich selbst, dass seine Streifen mit Nazi-Gold finanziert werden. Wer über *Postal* nicht lachen kann, hat einfach eine andere Art von Humor – oder vielleicht die Anspielungen und die Botschaft des Films nicht verstanden und bleibt lieber bei seelenlosen Fortsetzungen wie *Rush Hour 3* oder *Pirates of the Caribbean 3*. Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	107 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

KINO 28 Weeks Later

Die Briten haben die Seuche – nicht nur, wenn es beim Fußball zum Elfmeterschießen kommt!

HORROR | Ein äußerst ansteckendes, fieses Virus verwandelt die englische Bevölkerung innerhalb kürzester Zeit in wuterfüllte Zombies, die nur eines im Sinn haben: normalen Mitmenschen an den Kragen gehen. Als fast alle nicht-infizierten Briten ausgerottet sind, verhungern die blutgierigen Monster und das Schlimmste scheint überstanden. Mit Hilfe der Vereinigten Staaten wagen die wenigen Überlebenden in einem Teil des verwüsteten London den Wiederaufbau. Doch das Virus ist keineswegs mit den Zombies ausgestorben und schon bald beginnt die Menschenhatz von Neuem.

KOMPROMISSLOS UND GUT

Mit Fortsetzungen ist es so eine Sache. Selten erreicht ein zweiter Teil die Qualität des ersten oder bekommt es hin, die Atmosphäre des Vorgängers optimal einzufangen. Glücklicherweise gelingt es *28 Weeks Later* in vollem Maße. Danny Boyle (*Trainspotting*) führte zwar nicht mehr Regie, sorgte aber hinter den Kulissen dafür, dass die neuen Macher eine würdige Fortsetzung zu *28 Days Later* erschaffen haben. Der kompromisslose Mix aus Horror, Thriller und Action gewürzt mit Splatter-Elementen ist keine 100-minütige Achterbahnfahrt der Gefühle, überrascht und schockt den Zuschauer aber immer wieder durch geschickte Story-Wendungen. Wolfgang Fischer



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	100 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



»Knifflig: Ritter küssen.«

Ein mit dem Virus Infizierter (zu erkennen an den roten Augen) hat sein nächstes Opfer im Blick.

DVD Vampire Hunter


Die stets hungrige Charlotte macht es sich bei einem kleinen Cocktail bequem – stilecht mit Strohhalm und Schirmchen.

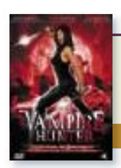
»Tragischer Unfall im Chinarestaurant.«


»Greifen immer in Schwärmen an: Killer-Glühwürmchen.«

Lebt ein Vampir gewaltsam ab, löst er sich in einem Funkenregen auf – wie eine Wunderkerze.

Lustlos wirkende Schauspieler, gruselige Effekte, eine seichte Story und flache Witze. Ein kultiger Trash-Knüller?

HORROR | Rebecca kommt bei einem Unfall ums Leben. Eine mysteriöse Organisation krallt sich ihren Leichnam, vampirisiert ihn und spannt die nun Untote als Auftragskillerin ein. Um den verfluchten Vampir Hugo Renoir zu beseitigen, machen sich Rebecca und ihr Weggefährte Edward auf die Suche nach dem *Hexenhammer* (Buch über Hexen und Zauberei). Das zieht eine Menge gefährliches Gesindel an. So entsteht immerhin ein Ansatz von Spannung. Am Ende kommt alles anders als geplant – das rettet die schnöde Story aber auch nicht mehr. Zu viel Trash, um ernst genommen zu werden, einen Tick zu gut, um als B-Movie durchzugehen, und viel zu unblutig für einen Horrorfilm – *Vampire Hunter* hängt lustlos dazwischen. Unteres Mittelfeld. Jürgen Krauß



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	91 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND

The Host

DVD


»Aaaaadriaaaaan!«

Gang-Dus Vater macht gleich Bekanntschaft mit einem wütenden mutierten Monster.


»Hat einen Zwilling: Rain Man.«

Zwei Brüder sind sich sicher, das Monster gestellt zu haben. Eine Fehlannahme.

Echte Monsterfilme brauchen dreierlei: Militär, große Viecher und schreiende Menschen. *The Host* bietet von allem etwas!

HORROR | Bisher war das südkoreanische Kino in unseren Breiten eher durch Perlen wie *Oldboy* bekannt. Das Land exportiert anscheinend Rache-Epen wie die USA Demokratie. *The Host* dreht sich ebenfalls um das Thema Rache – teilweise zumindest und unblutiger. Es beginnt alles ganz klassisch: Aus sorglos weggekipptem Chemiemüll erwächst in einem Fluss ein Monster. Natürlich geht das Viech auf Menschenjagd. Gang-Du, der trottelige Hauptprotagonist, muss mitansehen, wie das Amphibienscheusal seine Tochter Hyun-Seo verschleppt. Vom Militär missverstanden, entwickelt der Vater bald den Plan, auf eigene Faust nach seiner Tochter zu suchen, zusammen mit dem Rest der kleinen Familie. Obwohl der Film schon im vergangenen Jahr alle Zuschauerrekorde in Südkorea brach, ist er erst jetzt bei uns auf DVD erhältlich. Echten Horror darf der Zuschauer nicht erwarten – dafür aber stilsichere Kamerapositionen, interessante Wendungen und eine feine Prise überdrehten Asia-Humor. Alexander Wenzel



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	115 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Wishmaster: Special Edition

Horror | Ein befreiter Djinn (Dämon) erfüllt Menschenwünsche – immer mit bösem Ausgang. Wes Cravens Kult-Horrorstreifen aus dem Jahr 1997 überzeugt mit unverbrauchter Thematik und Freddy-Krueger-Darsteller Robert Englund in einer Gastrolle. Der geschnittenen Fassung fehlen die Splatter-Effekte. Unschön! (AW)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	85 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD Inner Rage

Thriller | Psychopathen, Nutten und Gewalt – Zutaten für einen guten Film? Nicht für *Inner Rage*! Der Streifen setzt nämlich das Mischverhältnis in den Sand. Mit mehr Längen als eine Schach-Live-Übertragung und dem kläglichen Versuch eines dramatischen Endes wirkt der Film wie eine Schlaftablette. (JK)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	113 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND

DVD The Ferryman

Horror | Der Film hat durchaus seine guten Seiten: Im Verlauf bekommt der Zuschauer zum Beispiel ein hübsches Paar Brüste zu sehen. Ansonsten bietet der Schocker rund um einen höllischen Segeltrip zwar Action ohne kreischende Jugendliche, allerdings auch eine vorhersehbare Handlung. (AW)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	97 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



DVD Bystanders

Thriller | Zwei Leichen, zwei Zettel bei den Opfern. Beide gestehen den Mord am jeweils anderen Toten. Da stimmt doch was nicht! Deshalb gehen zwei junge Ermittler der Sache nach ... Ein unspektakulärer koreanischer Thriller ohne wirkliche Höhe- oder Tiefpunkte. Und ohne Spannung. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	107 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



Pissed Jeans

Hope for Men | Das, was die vier Typen aus Pennsylvania hier abziehen, lässt sich wohl am treffendsten als kontrollierter Lärm bezeichnen. Zehn knallharte Lieder: Die Gitarren klingen nach Kreissägen, der Gesang kommt direkt aus dem Irrenhaus und der Bass hat Verstopfung. Klingt schlimm? Richtig! Wer sich jedoch in diese Ansammlung aus Störgeräuschen reingehört hat, bemerkt, dass – ähnlich wie bei Neurosis – ein ausgefuchstes Konzept hinter dem Wahnsinn steckt. Noise-Rock vom Feinsten! (RW)

LABEL Sub Pop/Cargo
WERTUNG: SEHR GUT

Art Brut



It's a bit complicated | Die fünf schrägen Vögel aus London nehmen sich in elf knuddeligen Punksongs selbst auf die Schippe und verpacken typische Alltagssituationen im passenden musikalischen Rahmen. Sänger und Oberchaot Eddie Argos quengelt mit herrlich britischem Akzent über unwillige Frauen, den unverzeihlichen Liedtext von Barclay James Harvests *Hymn* und über Tricks, wie man nicht fett wird. Extravagante Refrains setzen dem Ganzen die Narrenkappe auf. Klasse! (RW)

LABEL Labels/EMI
WERTUNG: SEHR GUT



Sum 41

Underclass Hero | Mit der Nummer-1-Single *Fat Lip* schafften die drei Kanadier 2001 den Durchbruch. Die explosive Mischung aus Punk, Metal und Rap des zweiten Albums *All Killer No Filler* brachte dem Trio rund um Avril Lavignes Angetrauten Deryck Whibley mehrere Platinplatten ein. Auch auf dem neuen Werk düsen die drei durch zehn rotzige Partysongs mit hohem Wiedererkennungswert. Obwohl die Lieder lange nicht mehr so viel Metal-Elemente aufweisen, bringt die fette Produktion die Boxen ordentlich zum Glühen. (RW)

LABEL Island/Universal
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Iron Maiden



Live after Death | Die Monsterscheibe von 1985 zeigt das britische Quintett in seiner heißesten Phase. Mit 14 genialen Metal-Krachern wie *Number of the Beast* oder *Powerslave* setzten die Herren ein Gipfelkreuz auf dem Rock-Olymp. Die langhaarige Bande zeigt, wie man virtuos mit Instrumenten umgeht, ohne die Hörer mit nervigem Gedudel zu langweilen. (RW)

LABEL EMI/EMI
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Nightwish



»Endlich abgesetzt: *Hinter Gittern - Der Frauenknast.*«

Nightwish mit neuer Sängerin (von links): Jukka Nevalainen (Schlagzeug), Marco Hietala (Gesang, Bass), Anette Olzon (Gesang), Tuomas Holopainen (Keyboard), Emppu Vuorinen (Gitarre).

Der Rauswurf von Sängerin Tarja Turunen traf viele Nightwish-Fans schlimmer als etwa das Ableben der eigenen Großmutter. Doch die Trauerzeit ist jetzt vorbei!

DARK PASSION PLAY | Diejenigen, die sich ob der Trennung der Band von der Frontfrau nicht gleich vor Schmerz zu Tode geritzt haben, waren entweder feige oder intelligent genug, auf das nächste Nightwish-Album mit einer neuen Sängerin zu warten. Eines vorweg: Die Stimme ebendieser neuen Sängerin – die Schwedin Anette Olzon – klingt anders als das opernhafte Organ ihrer Vorgängerin. An dieser Stelle betonen wir das Wort „anders" und urteilen bewusst nicht mit einem eindeutigen „besser" oder „schlechter". Diese Entscheidung soll jeder Nightwish-Fan für sich selbst treffen. Fest steht: Auch die neue Stimmröhre passt perfekt zum bombastischen Symphonic Metal der Kapelle. Über 2.000 Damen hatten sich auf den Posten der Vokalistin beworben. Da trafen die Finnen mit Frau Olzon eine gute Wahl. Das spiegelt sich auf *Dark Passion Play* wider. Bereits der knapp vierzehnminütige Einstieg *The Poet and the Pendulum* demonstriert die beeindruckende Bandbreite und den Facettenreichtum des Albums: eingängige Midtempo-Nummern, bombastische Ohrwurm-Chöre und opulente Musik mit Filmsoundtrack-Charakter, wie der Zuhörer sie bereits von der Vorgängerplatte *Once* kennt. Weiterer Anspieltipp: das zweite Lied (*Bye Bye Beautiful*) – harte Riffs und ein Mitten-in-die-Fresse-Refrain. Fazit: Nightwish ist tot. Es lebe Nightwish! Alexander Frank

LABEL Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

The White Stripes



»Komische Vögel.«

Wegen des guten Anstands ausnahmsweise mal von rechts: Meg White (Schlagzeug), Jack White (Gesang, Gitarre, Piano).

LABEL Beggars/Indigo
WERTUNG: SEHR GUT



Jack und Meg White beweisen, dass man auch zu zweit einen Höllenlärm veranstalten kann.

ICKY THUMP | Nach dem weltweiten Erfolg der Alben *Elephant* und *Get behind me Satan* legte das extravagante Duo zunächst eine zweijährige Schaffenspause ein. Mit *Icky Thump* melden sich die beiden in gewohnter Manier zurück: 13 Lieder zwischen Garagenpunk und Bluesrock, voller Überraschungen, aber stets tanzbar. Obwohl sich auf der Platte kein Jahrhundert-Riff à la *Seven Nation Army* befindet, üben die eingängigen Stücke aus der Feder von Jack eine geradezu magische Faszination aus. Die Refrains brennen sich in die Großhirnrinde und der Rhythmus flutscht direkt ins Tanzbein. Ein absoluter Dauerbrenner! Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Burn in Hell" von Throat-Cut, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Henker ist eigentlich Death Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Heavenly Sword



»Der menschliche Schal ging nie in Serienproduktion.«

Narikos hält einen Gegner im Schwitzkasten.

»Der Penisneid trieb seltsame Blüten.«

Abwechslung per Geschützturm: Die Projektile steuern Sie mit den Kippsensoren im Pad.



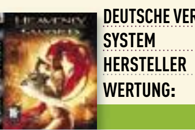
»Und nachher ist die Frau angeblich wieder nur die Treppe heruntergefallen ...«

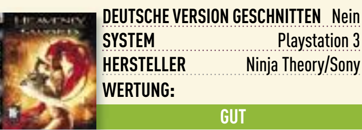
Im Kampfgetümmel saust der Spieler mit einer Kette durch die Luft.

Rothaarige Frauen haben angeblich mehr PS unter der Haube. Und wissen Sie was? Das stimmt!

ACTION | Die Schlacht beginnt. Bis an die Zähne bewaffnet, dürstet die Armee nach Blut. Ihr gegenüber steht nur ein Gegner: Nariko, Typ Amazone, lange rote Haare, in ihrer Hand ein mächtiges Schwert. Ein Schwert, das allerdings seine Kraft mit Narikos Lebensenergie speist. Fatal. Sie dürfen mit der Hauptdarstellerin nach dem Prolog die letzten Tage bis zu diesem Schicksalskampf spielen. Die nun folgenden Prügeleien sehen fantastisch aus. Sie hauen Ihre Gegner um, blocken deren Angriffe und dürfen auch mal mit Pfeilen schießen. Das tastenlose Umsehen per Kippsensoren im Pad ist nett. Aus spielerischer Sicht gibt es trotzdem weiter keinen Grund, sich eine PS3 kaufen zu müssen, denn auf der Vorgängerkonsole bieten die zwei grandiosen Abenteuer von *God of War* in jeder Hinsicht deutlich mehr als das in die gleiche Kerbe schlagende *Heavenly Sword*. Dennoch sorgen die sechs Kapitel einen Nachmittag lang für gute Unterhaltung. Auf 4:3-Fernsehern allerdings nur mit schwarzen Balken.

Joachim Hesse





DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Ninja Theory/Sony
WERTUNG:	GUT

Super Paper Mario



»Endlich Zuwachs: *Die drei ???*«

In den Fragezeichen-Blöcken verbergen sich Extras für Mario.



»*Tetris*: Grafikfehler.«

Nach 3D gedreht, gibt die Umgebung neue Wege frei.

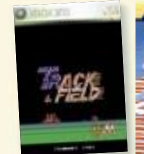
Es ist so weit: Spielen Sie wieder Tom Selleck in blauen Latzhosen. Es lohnt sich!

ACTION | Dass Nintendo uns seit Jahrzehnten mit den immer gleichen Charakteren Mario, Bowser & Co langweilt, hat auch sein Gutes: Irgendwie spürt man sofort diese familiäre Wärme, wenn man die Knechte in einem neuen Spiel wieder auf dem Bildschirm erspäht. So macht es dann auch am Wii einen Heidenspaß, als Mario loszuhüpfen, diesmal um den Weltuntergang zu verhindern. Später auch mit anderen Charakteren und neuen Fähigkeiten, was aber eher stört.

Der Clou an der Sache: Die Perspektive lässt sich kurzfristig von 2D zu 3D drehen. Das eröffnet neue Wege in den 28 Scherenschnitt-Levels – zahlreiche Anspielungen auf andere Konsolenspiele inklusive. Jetzt müssen die Charaktere nur noch lernen, nicht so viel zu quatschen. Textkästen nerven!

Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Intelligent Systems/Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT





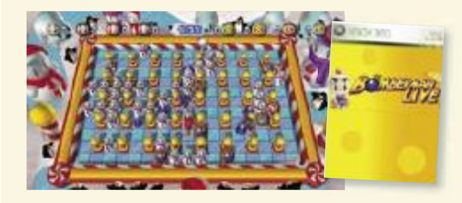
Track & Field

Sport | Juhu! Rütteln, bis der Analogstick glüht! Der Oldie-Leichtathletik-Sechskampf weckt auch 25 Jahre nach seinem Spielhallendebüt den Spielerehrgeiz – sofern Ihnen Grafik nicht zu wichtig ist. Gerade mit mehreren Teilnehmern rockt der simple Geschicklichkeitstest das Stadion. Nur per Internet ist es oft zu ruckelig. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Digital Eclipse/Konami
WERTUNG:	GUT

Bomberman Live

Action | Die jüngste Neuauflage des Party-Klassikers ist bombig. Ein paar neue Spielmodi bringen Abwechslung, doch das Grundprinzip bleibt unangetastet, denn bis zu acht Figuren sprengen sich auf einem bildschirmgroßen Spielfeld die Seele aus dem Leib. Nur eine echte 2D-Ansicht fehlt dem Spiel. (JO)



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Digital Eclipse/Hudson
WERTUNG:	SEHR GUT



Stuntman: Ignition

Rennspiel | Gut sieht er ja aus, der zweite Teil der Stuntman-Simulation. Sie rasen mit einem fahrbaren Untersatz durch eine Filmkulisse und müssen an vorgegebenen Stellen spektakuläre Einlagen abliefern. Da man die nicht immer sofort versteht, gestaltet sich das stellenweise etwas frustig. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Paradigm/THQ
WERTUNG:	GUT





Singstar: Die Toten Hosen

Simulation | *Singstar* ist eine klasse Karaoke-Simulation, die Sie vielleicht auch schon mal auf einer Party Probe gesungen haben. Nachdem Sony die Menschheit lange mit Liedgut wie *The Dome* gequält hat, gibt es nun wenigstens 24 Rocksongs der Toten Hosen, *Eisgekühlter Bommerlunder* inklusive. Danke, Sony! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Sony London/Sony
WERTUNG:	SEHR GUT

Nimm das!

Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.













»Urlauber hatten es im August in Griechenland schön warm.«

In den Verliesen trachten Ihnen neben Skeletten brennende, Frankenstein-ähnliche Kreaturen nach dem Leben.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Ruhig Glut!

Üben Sie sich noch etwas in Geduld! Die neue *Oblivion*-Mod soll so groß wie der erste *Gothic*-Teil ausfallen.

NEHRIM | Auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig präsentierten die Modder des Teams Sureai eine Demoversion von *Nehrim: Am Rande des Schicksals*. Das gierige Publikum durfte sogar auf dem neuen Kontinent das erste Verlies von Gegnern säubern und einen Bosskampf bestehen. Das ist aber nur die Spitze des Eisbergs, denn Nehrim ist kaum kleiner als das Land Tamriel aus dem Hauptspiel *Oblivion*, wurde komplett von Hand gebaut und ist nach Angaben der Modder lebendiger gestaltet. Zahlreiche Sprecher sollen ihren Teil dazu beitragen, dass die Welt realitätsnah wirkt.

GIB MIR ALLES!

„Angefangen bei der Spielwelt – den Städten, Dörfern und vielfältigen Landschaftssets – über ein *Gothic*-ähnliches Fähigkeitensystem und die umfangreiche Hauptquest bis zur aufwendigen Vertonung wird alles geboten, was das Rollenspielerherz höherschlagen lässt", bewirbt das Sureai-Team die Mod in einer Pressemitteilung und verspricht abwechslungsreiche Aufgaben und einzigartige Schauplätze „auf einem konstant hohen Niveau". Dabei soll der Stil rauer und härter als in *Oblivion* ausfallen und die „angenehme Mystik aus *Morrowind*, verbunden mit der schmutzig-realistischen Spielwelt von *Gothic*" als Orientierung dienen. Über die Hintergrundgeschichte ließen die Macher fast nichts raus. Wir konnten ihnen nur entlocken, dass in Nehrim ein ausgewachsener Krieg tobt, der sich für den Spieler spürbar bemerkbar macht. Dafür können wir Ihnen verraten, dass Sie in *Nehrim* durch das Erfüllen von Aufträgen und das Töten von Monstern Erfahrungspunkte und dadurch einen Levelaufstieg ergattern. Außerdem kassieren Sie bei einer neuen Entwicklungsstufe Lernpunkte, die Sie bei Lehrern in Fertigkeiten investieren können. *Gothic* lässt grüßen ... *Nehrim* kommt 2008. Marc Brehme

Info: www.nehrim.de


»Axt: der Duft, der Baumbart provoziert.«

Im Kristallwald kämpfen die letzten überlebenden Menschen gegen Dornenläufer (links).


»So war es wirklich: Rotkäppchen und der böse Rolf.«

Im Südreich Nehrims treffen Sie häufig auf fiese Wüstengoblins, wie hier vor einem Grabmal.

CRYSIS

Frühstart



Das bei Redaktionsschluss einzig verfügbare Bild: Modell einer Spielfigur.

Noch bevor das Hauptspiel erscheint, steht die erste Modifikation für *Crysis* in den Startlöchern.

CARBINE | Cryteks Edel-Shooter *Crysis* ist noch nicht erschienen, schon kündigen Modder eine *Counter-Strike* ähnliche Mod dafür an. *Carbine* konzentriert sich auf militärische Mehrspieler-Geplänkel und verzichtet auf eine Hintergrundgeschichte. Die Macher Blue Fire Games sehen sich als Pioniere in Sachen *Crysis*-Mods und möchten den Spielern „großartige Spielbarkeit" und eine „intuitive Steuerung" bieten. Weitere Bilder und einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Marc Brehme

Info: www.scanlan3d.com/CarbineHome.html

Ein gefräßiger Tyrannosaurus Rex stürmt brüllend auf die Kamera zu.



ARMED ASSAULT

Saurier macht lustig

Die Dinos sind einfach nicht totzukriegen und treiben schon wieder ihr Unwesen im Jurassic Park.

LOST WORLD: RETURNS | Wer kennt den Film *Jurassic Park* nicht? Schicke Dinos in einem Naturkunde-Park laufen Amok und fressen die Besucher. Eine nette Idee für ein Computerspiel, doch bisher scheiterten alle Versuche kläglich, diesen Stoff als gutes Spiel an den Mann zu bringen. Jetzt macht sich ein Mod-Team daran, mit *Lost World: Returns* eine Modifikation für *Armed Assault* zu entwicklen, die nicht nur eine interessante Geschichte um die Rückkehr in den Dinopark, sondern auch ein spannendes, actiongeladenes Spielgeschehen auf den Monitor zaubern soll. Der Spaß erscheint allerdings erst irgendwann im nächsten Jahr. Andreas Bertits

Info: http://lostworld.mclaurin.co.uk

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Nations at War 5.0	1,8 GB	www.nations-at-war.com		SEHR GUT
Point of Existence 2.18	1,76 GB	www.pointofexistence.com		SEHR GUT
Real Combat 0.4.1.0	45 MB	http://realcombat.freehostia.com		GUT
BATTLEFIELD 1942				
Battlegroup 1942 1.35b	109 MB	www.battlegroup42.de		SEHR GUT
Eve of Destruction 0.7	1,2 GB	www.eodmod.com		SEHR GUT
CALL OF DUTY 2				
Merciless Matador	147 MB	www.mercilessmod.com		GUT
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS				
Map-Pack	17 MB	www.cnchq.de	119	SEHR GUT
COMPANY OF HEROES				
Europe in Ruins 1.8.7	3 MB	www.europeinruins.com	117	SEHR GUT
DAWN OF WAR				
D.O.W. Kingdom 1.0.1	150 MB	www.pewterwizard.com/DOWKINGDOM		GUT
DoWpro Dark Crusade Edition 2.02	86 MB	www.dowpro.org		SEHR GUT
FAR CRY				
Assault Coop v2 Full (Pre-Release)	300 MB	http://mods.moddb.com/6328/assault-coop		SEHR GUT
Cleaning of Islands	134 MB	www.farcrymaps.narod.ru	116	GUT
FC Mars 1.01	78 MB	www.mars.farcry.cz		GUT
GTA SAN ANDREAS				
GT Mod	120 MB	http://mods.moddb.com/9540/gt-mod		GUT
GTA VICE CITY				
Back to the Future 0.2c	44 MB	http://mods.moddb.com/8553/gta-back-to-the-future-mod		GUT
HALF-LIFE				
Ragnarok Arena Beta 2	111 MB	www.ragnarokarena.com		GUT
HALF-LIFE 2				
Age of Chivalry Beta Patch 0.1.2	57 Mb	www.age-of-chivalry.com	114	HERAUSRAGEND
AntiCitizen One	21 Mb	www.freewebs.com/anticitizen0ne		BEFRIEDIGEND
Battlefront 1942	216 MB	http://mods.moddb.com/9664/battlefront-1942		SEHR GUT
Capture Point Version 4	8 MB	http://capturepoint.readyroom.org		GUT
City Rebellion Release 2	26 MB	www.parseerror.com/eric/cityrebellion.shtml		SEHR GUT
Gateways 1.1	54 MB	www.geocities.com/zimmbous	120	GUT
Riot Act	120 MB	http://mods.moddb.com/9348/riot-act		GUT
Synergy Beta 2.5	52 MB	www.synergymod.com	120	SEHR GUT
MAFIA				
Cantrell City	164 MB	http://esaul.finewaystudios.com	120	SEHR GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Road to Jerusalem	322 MB	www.twcenter.net	120	SEHR GUT
QUAKE 4				
Remaster 1.3	49 MB	www.quake4maps.org	119	GUT
RAINBOW SIX: VEGAS				
Map-Pack	655 MB	www.rainbowsixgame.com	120	SEHR GUT
SERIOUS SAM 2				
Classic Serious Sam 2 Pre-Final C	67 MB	www.squish.ch.vu		GUT
STARCRAFT				
Ultimate Doom	1 MB	www.starcraft.org/customs/customsdb/heavymodifications/313		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
City of Sunev 0.58	1 MB	www.tessource.net/files/file.php?id=10068		GUT
Clocks of Cyrodiil	11,5 MB	www.ei-der-zeit.com	119	SEHR GUT
TOTAL ANNIHILATION				
Talon Race Beta 2	39 MB	http://mods.moddb.com/9715/talon-race		GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Thy Kingdom Come	93 MB	www.jacobshuf.com/?page_id=7		GUT
WARCRAFT 3				
Tales of Raviganion	25 MB	www.fulgrim.com/ttor		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Omen	8 KB	www.buffed.de	120	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

Der schwer gepanzerte Ritter, der für The Mason Order im Einsatz ist, hat eben einen der Kollegen des Spielers erwischt. Das lässt der sich natürlich nicht gefallen!

»Waren früher gefährlicher: Hacker-Angriffe.«

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Ritter-Sport



AUF DVD
VIDEO

Eingedoste Krieger sind schwer zu knacken! Zum Glück bringt *Age of Chivalry* das richtige Werkzeug mit.

AGE OF CHIVALRY | Stellen Sie sich vor, wie echte Männer, in Blechdosen gekleidet, über gebrandschatzte Äcker scheppern und Feinde mit riesigen Hellebarden, Flegeln oder Zweihändern auf die dick behelmten Köpfe hauen. Hat hier jemand Live-Rollenspiel gesagt? Beinahe richtig, der einleitende Satz sollte Ihnen jedoch eher einen Vorgeschmack auf die mittelalterliche *Half-Life 2*-Modifikation *Age of Chivalry* geben, in der sich Ritter in einem vom Krieg gebeutelten Reich gegenseitig die Schädel spalten.

HEIMATVEREIN

Ein epischer Krieg tobt derzeit auf zahlreichen Internetservern und im Fantasieland Agatha, Ihrer Heimat. An den Fronten stehen sich die Agatha Knights und The Mason Order gegenüber, die beide das Land für sich beanspruchen. Was das bedeutet, ist wohl klar: Sie werfen sich in eine mittelalterliche Schale und hinein geht's ins Vergnügen! Entgegen dem, was Sie vermutlich im Geschichtsunterricht gelernt haben, darf sich in der Mod jeder, unabhängig von adliger Geburt und Rang, als Ritter verdingen. Alternativ gestalten Sie Ihren Auftritt als Bogenschütze oder Fußsoldat, wobei Sie in jeder Klasse aus drei zeitgemäßen Waffen wählen dürfen.

ALTER HAUDEGEN

Der richtige Umgang mit Schwertern, Hellebarden, Bogen, Armbrust und Flegeln erfordert wegen eines kniffligen Kampfsystems ein wenig Einarbeitung, geht aber schon nach drei bis vier Spielrunden locker von der Hand. Die Steuerung von Schusswaffen, sprich Bogen und Armbrust, gestaltet sich einfach: Per Mausbewegung bewegen Sie Ihre Pfeilspitze in Richtung Feind und drücken mit der linken Maustaste ab. Hieb- und Stichwaffenangriffe funktionieren derweil ein klein wenig anders: Mit der Maus visieren Sie Ihre Gegner an, die linke und rechte Maustaste sowie eine Bewegung des Mausrades nach oben initiieren unterschiedliche Angriffe; eine Drehung des Mausrades nach unten wehrt feindliche Hiebe ab. Mit einem Schild am Arm blocken Sie per Mausrad sogar Pfeile und Bolzen. Die Beseitigung feindlicher Streitkräfte reicht aber höchstens, um in den Spielmodi Deathmatch und Last Man Standing erfolgreich zu sein. Dort kommt es nur darauf an, andere Spieler umzunieten und selbst am Leben zu bleiben. Im ausgeklügelten sogenannten Story-Driven-Multiplayer-Mode schreiben Sie die Geschichte von Agatha selbst. Der Ausgang einer Spielrunde bestimmt in diesem Modus den Fortgang des Krieges. Drängen Sie die Wi-


»Damit hast du jetzt wirklich den Bogen überspannt!«

Auf den Karten verteilte Schießscharten nutzen die Bogenschützen als frontale Deckung.

Gutes Vorgehen: Ein Teammitglied schiebt den Wagen zum Missionsziel, ein Kumpel hält ihm den Rücken frei.



»Kriegt man so schnell nicht wieder aus dem Kopf: Ohrwurm.«

dersacher zurück, schlagen Sie die folgende Schlacht tiefer in feindlichem Gebiet. Lassen Sie sich auf einer Karte den Hintern versohlen, rückt Ihnen der Gegner weiter auf die Pelle.

VORWÄRTS, MARSCH!

In den Scharmützeln hauen Sie nicht blindlings drauflos, sondern hangeln sich an zahlreichen Missionszielen entlang. Auf einer Karte brechen Sie etwa mit einem Karren durch ein Tor, verseuchen ein Aquädukt, stürmen ein zweites Tor und zerstören schlussendlich drei Fahnen. Der Widersacher beharkt Sie währenddessen aus der Ferne mit Pfeilen oder sprintet Ihnen mit blanker Klinge entgegen. Sie sehen, Sie haben – wie beim Geschlechtsakt mit einer großbusigen Frau – alle Hände voll zu tun.

DAS GIBTS NUR HIER!

Die bei Redaktionsschluss aktuelle Version Beta 0.1.2 finden Sie exklusiv auf unserer DVD (Spieldateien Beta 0.1 und Patch auf v 0.1.2). Sie enthält die drei Karten aoc_westerlyn, aoc_stoneshill und aoc_darkforest, die Sie in den erwähnten Spielmodi ordentlich mit rotem Pixelsaft besudeln dürfen. Knappe, reiche er mir mein Schwert! Jürgen Krauß

Info: www.age-of-chivalry.com

Half-Life 2: Age of Chivalry

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	625
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Freizeitbeschäftigung

Was tun Ritter eigentlich in ihrer Freizeit? Wir hakten nach ...

Dosen öffnen



Foto: action press

Drachen töten, die holde Jungfrau retten und dann? Damit das schwer verdiente Nümmerchen nicht an unerotischer Stahlunterwäsche scheitert, verbringen Ritter viel Zeit mit der Verbesserung ihrer Dosen-Öffnungs-Technik.

Lanzenreiten



Dem Männersport Lanzenreiten geht ein spektakuläres Balzverhalten voraus. Mit riesigen Holzlanzen (Phallussymbol; Lanzen waren gerade aus, deshalb die Streitaxt im Foto) reiten eingedoste Ritter aufeinander zu und werfen sich gegenseitig aus dem Sattel. Sinn des Vorspiels: Der Gewinner darf später im Zelt „aufsitzen".

Arme Ritter essen



Auf mittelalterlichen Feldzügen wurde oft das Essen knapp. Viele Ritter griffen deshalb zu Messer, Gabel und unbedeutenden Zeitgenossen. Arme Ritter kommen auch heute noch auf den Tisch, nicht nur bei Armin M.



»Neues Nasenpiercing: Pinocchio.«

Der mit Dornen besetzte Flegel verletzt den gegnerischen Bogenschützen schwer.



»Das fordern wir auch für hässliche Frauen: Helmpflicht.«

Ungleiches Duell auf der Nachtkarte Westerlyn: Bogenschütze gegen Ritter.

Zwar genügt es in der Regel, nur den Bordschützen eines Helikopters zu erledigen, jedoch sehen explodierende Hubschrauber einfach schick aus.



»Ich hab doch Sitz gesagt und nicht Platz: dämliches Glühwürmchen!«

EXKLUSIV! FAR CRY

Putz-Blitz!

Vergessen Sie Wischmopp, Besen und Kehrichtschaufel – in unserer Exklusivmod säubern Sie mit Waffengewalt!

CLEANING OF ISLANDS | Großreinemachen auf einer Inselgruppe in der Südsee? Klingt nach einem höchst langweiligen Ferienjob. Oder nach einem neuen Auftrag für den Helden im Hawaii-Hemd: Jack Carver. Auf den Eilanden schütteln Sie keine von Touristen zerwühlten Betten auf, nein, dort wimmelt es von fiesen Kriegsschergen und hässlichen Mutanten. Und wieder einmal ist es an Ihnen, die Sauerei wegzuräumen.

HAT EINER DIE PUTZE BESTELLT?

Echte *Far Cry*-Fans, werfen sich mit Freuden gleich zu Beginn auf den Bauch und robben über die zwölf Inselchen und von Missionsziel zu Missionsziel. Unbesonnene Spieler – die auch gern mal einfach losrennen – stellen vermutlich bereits nach wenigen Metern fest, warum der Modder Sie von Haus aus mit einem Scharfschützengewehr losschickt. Ihre Kontrahenten sind zwar meist saudämlich, bewegen sich wie die eineiigen Fischer-Zwillinge Ottfried und Wolfgang kaum oder planschen lieber im Wasser, statt Sie anzugreifen, aber sie können auch fast die gesamte Karte überblicken und feuern wild mit Raketen und Sturmgewehren durchs Gebüsch – oftmals so, dass Sie keine Chance haben, die Angreifer rechtzeitig zu entdecken. Da geht Probieren über Studieren: Bringen Sie die Feinde mit dem Fernglas auf das Radar und erledigen Sie diese so gut es geht aus der Ferne. Das ist zwar stellenweise frustrierend, hebt aber den spielerischen Anspruch. An schwierigen Stellen hilft der Schnellspeichertrick: Konsole per **^-Taste** öffnen und **\save_game pca** eintippen – schon haben Sie einen neuen Eintrag in der Liste Ihrer Spielstände angelegt.

EINFACH GENIAL

Die Idee hinter *Cleaning of Islands* ist so simpel wie genial: Macher TOR nahm sich ein Dutzend Mehrspielerkarten, spickte diese mit Computergegnern und verwandelte sie so in ein knackiges, rund sechsstündiges Einzelspieler-Abenteuer. Das schicke Teil wartet exklusiv auf unserer Silberscheibe. Jürgen Krauß

Info: www.farcrymaps.narod.ru

Far Cry: Cleaning of Islands

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	134
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



»Mutiert: Schildkröten.«

Wir überraschen zwei Soldaten, die ein installiertes Maschinengewehr bewachen.



»Lästig: Vertreter.«

Die zähen, kampfstarken Trigene sollte der Spieler nicht so nah an sich herankommen lassen.



»Hält fit: mit dem Panzer Gassi gehen.«

Ein Sherman M4 Kampfpanzer der US-Streitkräfte beharkt gegnerische Einheiten, die sich auf einem Marktplatz verschanzt haben.

COMPANY OF HEROES

Listige Angelegenheit

Diese Mod verknüpft Online-Gefechte mit Ressourcenmanagement und Bestenliste auf einer Webseite.

EUROPE IN RUINS | „Es ist nicht so, wie es aussieht!" Wie oft haben wir diesen Satz schon von Kollegen gehört, die uns am Pissoir mit großen Augen auf den mächtigen Johannes starrten. Auch *Europe in Ruins* ist ein Kandidat für solche Ausreden. Zugegeben, der Großteil der Fan-Erweiterung spielt sich im Fenster Ihres Internetbrowsers ab und sieht deshalb etwa so hübsch aus wie ein Nacktfoto von Reiner Calmund – aber die Mod hat es faustdick hinter den Pixeln!

FAHR ZWEIGLEISIG!

Europe in Ruins verfrachtet die Auswertung von *Company of Heroes*-Mehrspielerpartien in Ihren Browser. Sie bahnen Mehrspielerschlachten eines fiktiven Krieges in Europa über die Webseite der Mod an, tragen sie dann aber ganz normal im eigentlichen Spiel aus.

DER EINFACHHEIT HALBER

Zunächst suchen Sie die Webseite www.europeinruins.com auf, registrieren sich dort mit einem Benutzernamen und Passwort. Sie bestätigen Ihr Konto durch das Ausführen der Anweisungen in der E-Mail, die Sie erhalten und loggen sich anschließend auf der Webseite ein. Jetzt registrieren Sie sich im Menü links für das sogenannte Control Panel. Geben Sie an dieser Stelle den Benutzernamen Ihres Relic-Online-Profils ein und wählen Sie, ob Sie sich aufseiten der Achsenmächte oder der Alliierten kloppen wollen. Danach kaufen Sie für Ihre Armee Einheiten, rüsten sie auf, teilen diese in Gruppen auf und wählen deren Positionen auf dem Schlachtfeld. Außerdem hauen Sie hier die im Kampf gesammelten Erfahrungspunkte in 16 Kategorien auf den Kopf, etwa für preiswertere Einheiten oder Spezialfähigkeiten. Laden Sie dann die Mod herunter, installieren und starten Sie sie. Nun können Sie über die Webseite in bereits bestehende Schlachten einsteigen oder selbst Kämpfe anleiern, die eine Nummer erhalten. Tragen Sie diese in das Modfenster ein, startet eine Mehrspielerpartie von *Company of Heroes* mit Ihren vorab online positionierten Einheiten. Das Ergebnis, welche Truppen an Erfahrung gewannen und welche Gebiete der Spieler aktuell hält, werden auf der Webseite in Statistiken festgehalten. *Europe in Ruins* unterstützt Schlachten von eins gegen eins bis vier gegen vier. Die Mod ist aber nur denjenigen zu empfehlen, die gute englische Sprachkenntnisse besitzen und sich durch die englischen Video-Tutorials auf der Webseite kämpfen wollen.

Marc Brehme

Info: www.europeinruins.com

Company of Heroes: Europe in Ruins

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Company of Heroes
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»In freier Wildbahn entdeckt: Stahlkettenspinner-Raupe.«

Dieser Panzer vom Typ Sturmgeschütz IV (StuG IV) feuert auf Gegner außerhalb des Bildes.



»Für geniale Optik: Direct X 10.«

Auf der Webseite konfiguriert der Spieler seine Armeen und verteilt Erfahrungspunkte.

Das Spiel kommt mit einem DVD-Cover zum Herunterladen und schicken Artworks (künstlerische Illustration). Auf der Hülle posieren die Protagonisten in schwarzweißer Optik.

»Rassistisch: keine Farbigen auf diesem Foto.«

EXKLUSIV! GRATISSPIEL

Schwarzweißmalerei

Die Zukunft. Totale Überwachung und bürgerlicher Widerstand. In diesem Gratisspiel stecken Sie mittendrin.

FATE BY NUMBERS | Die PC ACTION-Praktikanten wissen, wie man sich das tägliche trockene Brötchen mit niederen und gefährlichen Arbeiten verdient: Boss Hesse die Schuhe putzen, Kaffee kochen und als Botenjunge mit *Stanglehold*-Testmustern durch den Verlag hetzen und die heiße Ware vor gierigen Pfoten abschirmen.

SPIEL FILM!

Heiße Ware in Form eines Aktenkoffers soll auch Privatdetektivin Alice Sanger beschaffen, deren Rolle Sie in *Fate by Numbers* übernehmen. Das englischsprachige Point-&-Click-Adventure mit 1,2 Gigabyte finden Sie exklusiv auf unserer DVD. Sie sind erstaunt ob der schieren Größe? Diese Anmerkung bekommen wir oft zu hören – meistens von Frauen. Aber wir schweifen ab ... Das Spiel lässt sich am ehesten in die Schublade „Interaktiver Spielfilm" stopfen. Stellen Sie sich vor, der Spiele-Klassiker *Under a Killing Moon* und der Spielfilm *Sin City* wären im Hotel „Film Noir" in die Kiste gehüpft und hätten nicht verhütet. In *Fate of Numbers* scheuchen Sie Schauspieler vor gerenderten Hintergründen herum und decken eine Verschwörung auf.

ÜBERNIMM DIE KONTROLLE

Zurück zum Koffer. *Fate by Numbers* spielt in einer Metropole der Zukunft. George Orwells (*1984*) Visionen von der totalen Überwachung sind so gut wie Wirklichkeit. Bei der Geburt bekommen die Bürger einen Chip in den Kopf gepflanzt. So weiß die Regierung nicht nur, wo sie gerade ihre Haufen abseilen, sondern auch, ob sie an Hodenkrebs erkranken und wie intelligent sie sind. Als klänge das nicht schon schlimm genug, droht nun mit PeCab 2.0 die nächste Stufe dieser Technik. Die kann die Hirnströme eines Menschen beeinflussen und ihn durch geistige Überlastung sogar ohnmächtig werden lassen. Wie der ARD-Musikantenstadl. Im Spielverlauf quetschen Sie Informanten aus, geraten in Schießereien, hacken sich in Datenbanken, telefonieren mit Mutti und infiltrieren schließlich eine Untergrundorganisation. Findet sich ein Verleger, erhält der etwa zweistündige erste Teil eine kommerzielle Fortsetzung.

Marc Brehme

Info: www.fatebynumbers.com

Gratisspiel: Fate by Numbers

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	2 GHz, 512 MByte RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1.271
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Blondine beim Selbstmordversuch.«

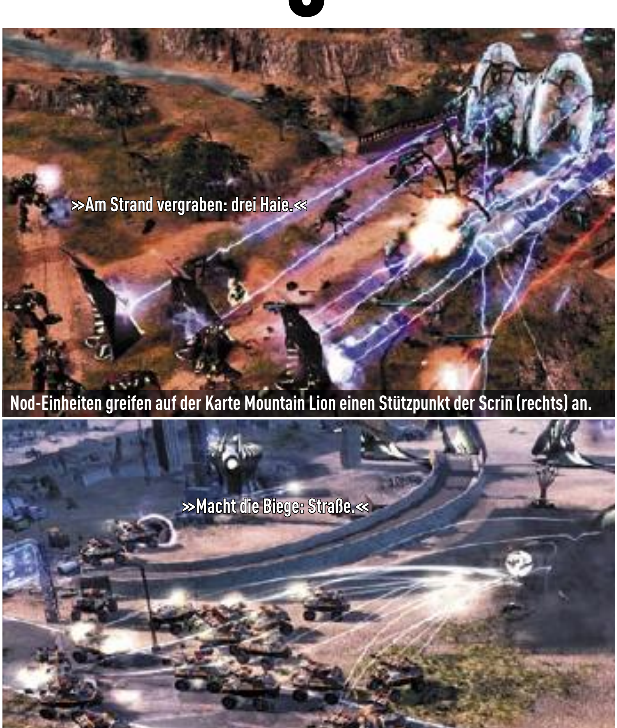
Als die Detektivin am Bahnhof hinter dem Koffer her ist, gerät sie in eine Schießerei.

»Unlösbar: Memory.«

Mit dem geklauten Schlüssel öffnet der Spieler den Tresor, um die Geheimtechnik zu stehlen.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Einladung zur Kartenparty



Nod-Einheiten greifen auf der Karte Mountain Lion einen Stützpunkt der Scrin (rechts) an.

Auf der Karte Stormshild für vier Spieler setzt der Gegner dem GDI-Fuhrpark kräftig zu.

CnCHQ.de und PC ACTION kredenzen Ihnen 25 schmackhafte Mehrspieler-Karten für den Tiberiumkrieg.

MAP-PACK | Commander, es gibt neue Aufträge! Packen Sie sofort unsere DVD ins Laufwerk und erwarten Sie weitere Befehle! Talentierte Mapper gaben ihr Bestes, um diese 25 schicken Schlachtfelder aus Millionen von Bits zusammenzukloppen. Je nach Karte hauen sich zwei bis acht Feldherren im Netzwerk oder Onlinespiel auf den Sack. Einige Karten sind auch im sogenannten Skirmish-Modus gegen die KI (künstliche Intelligenz) spielbar. Andere, etwa Battlefield Pharao Scriptus, bieten sogar neue Spielmodi. Marc Brehme

Info: www.cnchq.de

C&C 3: Tiberium Wars: Map-Pack

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	C&C3: Tiberium Wars
GRÖSSE IN MEGABYTE:	17
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!



Die Spielfigur steht immer am linken Bildschirmrand und schießt auf die Horden von Zombies, die von rechts anrücken.

In einer seitlichen 2D-Ansicht beharken sich bis zu fünf Panzer, die über die Karte fahren und mit diversen Geschossen ballern.

Von Gammelfleisch und Konservendosen

De-Animator **schickt Sie spärlich bewaffnet auf Zombiejagd. In** ***Tanks*** **protzen Sie mit dicken Kanonen.**

Für Fans des Horror-Genres ist US-Autor H.P. Lovecraft (1890-1937) fast ein Gott. Kein Wunder, dass der Animationskünstler und Illustrator Bum Lee (1984 in Südkorea geboren, 1990 mit seiner Familie in die USA ausgewandert) dem Meister mit *De-Animator* (http://artscool.cfa.cmu.edu/%7Elee/deanimator.html) ein Flash-Spiel widmet. Natürlich steht dabei der Kampf gegen untote Mächte im Vordergrund. Sie übernehmen die Rolle eines älteren Herrn, der, anfangs nur mit einem Revolver bewaffnet, allein auf dem Friedhof abhängt und Zombies erledigt. Die Steuerung beschränkt sich aufs Zielen, Schießen und den Waffenwechsel. Trotzdem ist das Ganze nicht so leicht, wie Sie vielleicht denken. Die anrückenden Zombies halten einiges aus und scheinen sich zu vermehren, trotz erfolgreicher Abschüsse. Damit Sie nicht umgehend das Zeitliche segnen, geben wir Ihnen zwei Tipps auf den Weg: Zombies sind verwundbarer, wenn sie gerade aufstehen, und die Waffe wechseln Sie per „Shift"-Taste. Ohne Zombies kommt das Flashspiel *Tanks* (www.coolspel.nl/open.php?id=167) aus. Ältere Semester rufen jetzt freudig: „Hey, das kenne ich doch!" – sie haben recht. Ähnlich wie im klassischen Vorbild klemmen Sie sich hinter das Steuer eines Panzers und treten gegen bis zu vier menschliche oder computergesteuerte Gegner an. In putziger 2D-Optik pfeifen Sie sich ordentlich Blei, nukleare Sprengköpfe und Was-wissen-wir-noch-alles um die Ohren, bis nur noch ein Panzer auf dem malträtierten Schlachtfeld steht. Der Übriggebliebene gewinnt die Runde, Ruhm, Anerkennung und jede Menge Kohle, die sofort für Fahrzeugverbesserungen, dicke Kanonen oder Schutzschilde draufgehen sollte. Tja, liebe jugendliche Leser, mit so etwas haben wir uns früher die Nächte um die Ohren geschlagen ... Jürgen Krauß

LIES MICH!

Remaster 1.3

Quake 4 | Modder Culexus war anderer Meinung als id Software, was die Umsetzung von *Quake 4* anbelangt. Ihm fehlte das Spielgefühl der frühen Vorgänger. So schraubte er an Waffeneinstellungen, Gegnerstärken, grafischer Benutzeroberfläche, der Skybox (wird verwendet, um die Umgebung in 3D-Szenen darzustellen) und schnürte daraus ein 49 Megabyte großes Actionpaket. Die überwiegend unauffälligen Änderungen sprechen vor allem langjährige Fans an, denen der aktuelle Teil mundet, die ihn aber nachwürzen möchten. (JK)



Info: www.quake4maps.org GUT

Helix

Half-Life 2 | Der Begriff Helix bezeichnet nicht nur den schraubenartigen Aufbau unserer DNA (Doppelhelix), sondern auch eine bald erscheinende *Half-Life 2*-Mehrspieler-Mod. Das Überwesen Adam der Spezies Nephilim hat die Erdbevölkerung per Virus drastisch reduziert und eine Klonarmee auf die Beine gestellt. Der magere Rest der Menschheit flüchtete auf den Mars und schickt nun Soldaten in Superkampfanzügen auf die Erde, um Adam und seine Brut zu plätten. (JK)

Info: www.helixmod.co.nr

Vietnam Glory Obscured

Command & Conquer: Generäle | Mit *Vietnam Glory Obscured* steht eine vielversprechende Komplettkonvertierung für *C&C: Generäle - Die Stunde Null* in den Startlöchern. Wir haben bereits eine interne Beta-Version Probe gespielt. Darin hauen sich die Fraktionen USA, North Vietnamese Army (NVA) und Vietcong (VC) mit Kriegsgerät wie F4 Phantom Jets, UH1 Huey Hubschraubern, Panzern vom Typ T54 und sogar See-Einheiten wie Hovercraft-Booten auf die Glocke. Infanterie-Einheiten versprühen bei Schaden roten Pixelsaft. Die Karten stellen fiktive Szenarien und Schlachten des Vietnamkrieges nach. In Kürze soll die erste Beta mit den USA als spielbare Fraktion erscheinen. (MB)



Info: www.vgomod.co.nr SEHR GUT

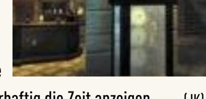
AUF DVD Tutorial: Parallele Installation der englischen und deutschen Version

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Dieses Tutorial erläutert das technische Verfahren, um sowohl die englische als auch die deutsche Version von *Oblivion* parallel auf ein und demselben Rechner zu installieren. (MB)

Info: www.ei-der-zeit.com SEHR GUT

AUF DVD Clocks of Cyrodiil

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Des Englischen mächtige Leser ahnen bereits, worum es bei *Clocks of Cyrodiil* geht. Allen anderen helfen wir aus: Hier dreht sich alles um Uhren. Vielleicht haben Sie sich schon gefragt, warum es in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zwar eine ausgeklügelte Zeitrechnung, aber keine Uhren gibt? Oder warum die Sanduhren keinerlei Spielrelevanz besitzen? Solche Überlegungen sind nun passé. Die Mod verteilt zahlreiche Zeitmesser über Cyrodiil, die wahrhaftig die Zeit anzeigen. (JK)



Info: www.ei-der-zeit.com SEHR GUT

LIES MICH!

Cantrell City

Mafia | Der Kurierfahrer Thomas Angelo ist ein unbescholtener Bürger. Eines Tages verüben Gauner in einer Gasse einen Mord – Thomas Angelo entkommt nur knapp. Sein Leben ändert sich grundlegend, denn es beginnt ein täglicher Kampf ums nackte Überleben ... So stimmt die Einzelspielermod *Cantrell City* Sie auf Ihre neuen Abenteuer in *Mafia: The City of Lost Heaven* ein. Die Erweiterung fügt die namensgebende Stadt Cantrell City und eine neue Story mit frischen Missionen, Fahrzeugen, Charakteren und Musik ins Spiel ein. Auf der Webseite des Projekt steht bereits eine Demo (164 Megabyte) zum Download. (MB)



Info: http://esaul.finewaystudios.com

SEHR GUT

Synergy

Half-Life 2 | Die kooperative Modifikation *Synergy* geht in eine neue Runde. Das Gemeinschaftsprojekt aus *DC Co-op 2*, *Dev Co-op* und *Tim-Coop* erreichte kürzlich Version Beta 2.5 und steht nach wie vor hoch in der Gunst der Spieler. Schnappen Sie sich ein paar Kumpels und stürmen Sie gemeinsam die *Half-Life 2*-Einzelspielerepisoden oder eigens kreierte Karten. Sauber! (JK)

Info: www.synergymod.com

SEHR GUT

AUF DVD Omen

World of Warcraft | Die Monster in *World of Warcraft* haben Sie ständig auf dem Kieker und Sie haben keinen blassen Schimmer, warum das so ist? Das liegt entweder am unsagbaren Mundgeruch, den man Hordlern nachsagt, am widerlichen Allianzler-Angstschweiß oder daran, dass Sie viel mehr Schaden austeilen als Ihre Gruppenmitglieder. Die Erweiterung *Omen* ermöglicht es Ihnen, genau zu beobachten, auf wen die bekämpften Monster gerade den größten Hass schieben. So können Sie Ihr Spielverhalten entsprechend anpassen. (WF)



Info: www.buffed.de

HERAUSRAGEND

AUF DVD Map-Pack

Rainbow Six: Vegas | Der Herausgeber Ubisoft lässt sich nicht lumpen und brachte kürzlich ein offizielles Kartenpaket zum Taktik-Shooter *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* unter das lechzende Volk. Fortan kämpfen Sie sich auf zehn frischen Schauplätzen etwa durch ein Industrieviertel mit Wasch- und Wartungsanlagen (Karte Marshalling Yard) oder jagen hinterlistige Terroristen, die sich in einer Kaffee-Fabrik in der Nähe der mexikanischen Grenze verschanzt haben (Karte Roof). Hossa! (MB)



Info: www.rainbowsixgame.com

SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Bunter Auflauf

***Gateways* ist hart, männlich und abwechslungsreich – eben so, wie wir uns ein gutes Spiel vorstellen.**

GATEWAYS | Die schrille und knackige Modifikation *Gateways* wirft Ballast wie Hintergrundgeschichte, lineare Spielmechanik und moderne Grafiksperenzchen über Bord und bietet rund zwei Stunden reine knallharte Action. Sie ballern sich durch sechs Spielabschnitte, deren Reihenfolge Sie per Teleportationsportalen selbst festlegen. Unterwegs geraten Sie immer wieder zwischen aggressive Combine-Soldaten oder käferartige Antlions und verteidigen Ihre virtuelle Haut mit ausschweifender Waffengewalt. Großzügig über die Schauplätze verteilte Munitions- und Gesundheitspakete erleichtern Ihnen das Überleben inmitten der zahlenmäßig überlegenen Gegnerscharen. Die Modifikation besteht überwiegend aus bekannten *Half-Life 2*-Bauteilen – die sind jedoch so innovativ und stellenweise abgedreht in Szene gesetzt, dass Sie sich zwischenzeitlich wie Alice auf einem LSD-Trip durch ein alienverseuchtes Wunderland fühlen dürften. Das mag nicht jedem schmecken, wir finden aber, dass mit *Gateways* eine Modifikation auf Sie wartet, die für Unterhaltung abseits der immer gleichen Einzelspielererweiterungen sorgt. Und zwischendurch gepflegt ballern macht doch auch mal Spaß. Der knapp 54 Megabyte große Download lohnt! Jürgen Krauß

Info: http://geocities.com/zimmbous

Half-Life 2: Gateways

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	54
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT



»Leicht zu erkennen: Armleuchter.«

Dieser Combine sprang überraschend um die Ecke – gut bekommt ihm das nicht.



»Über die gelben Seiten bestellt: Kontaktlinsen.«

Mit einem stationären Geschütz nimmt der Spieler die Combine unter Beschuss.

Eine große Armee des Heiligen Römischen Reiches zieht gegen die feindlichen Einheiten (nicht im Bild) in die Schlacht.



»Die russische Armee hatte eine Riesenfahne vom Vortag.«

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Heer damit!

Diese Mod krempelt *Medieval 2: Total War* fast zu einem neuen Spiel um.

ROAD TO JERUSALEM | Auf in die Schlacht! Mit sechs neuen Fraktionen bietet *Road to Jerusalem* Ihnen nun auch die Abbassiden und Kämpfer aus Sachsen, Flandern, Aragon, Novgorod und dem Königreich von Jerusalem. Sie ziehen also mit frischen Einheiten in Hülle und Fülle los und scheuchen etwa sarazenische Speerträger, Highlander-Söldner, Ritter aus Jerusalem, flämische Keulenträger, Aragon-Ritter und die Goedendag-Miliz über die riesigen Schlachtfelder. Außerdem wurden die bestehenden Einheiten und die Spielbalance verändert. So blättern Sie für Elite-Einheiten mehr Kohle auf den Tisch und Langbogenschützen nutzen bessere Pfeile. Eine Runde dauert nun ein komplettes Spieljahr und die Inquisition hat – genau wie die Stasi heutzutage – weniger Macht. Händler verdienen mehr Geld und Meuchelmörder sind effektiver. Außerdem erweiterten die Modder die Karte um Gebiete hauptsächlich im Osten und in Afrika, wo Sie sich in frische Missionen stürzen. Marc Brehme

Info: www.twcenter.net

Medieval 2: Total War Road to Jerusalem

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2: Total War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	322
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


Ihr Plasmagewehr hat eine Explosion ausgelöst, die dem Penguinator (rechts) den Weg versperrt.

»Prügelei um das letzte Kinder-Pingui.«


Die Spielfigur Pablo räumt mit dem Raketenwerfer eine Mine ab.

»2015: Die Heimsolarien haben eine neue Qualität erreicht.«

GRATISSPIEL DES MONATS!

Du hast doch einen Vogel!

Sie sind eine Kampfmaschine, gentechnisch aufgemotzt, schwer bewaffnet ... und ein Vogel.

Im Gratisspiel *Tagap* (das ist die Abkürzung für den genialen Titel *The Apocalyptic Game about Penguins – Das apokalyptische Spiel über Pinguine*) manipuliert der verrückte Wissenschaftler Dr. Glowenko das Erbgut der Frackträger und erschafft so den Superpinguin Pablo, den Sie durch Heerscharen von weniger erfolgreich genmanipulierten Pinguinen lenken. Aber nicht nur diese Zombie-Pinguine wollen Ihnen ans Leder, auch der Wissenschaftler Dr. Glowenko, Ihr Klon Pedro und roboterartige Penguinatoren trachten Ihnen nach dem Leben. Ja, manche Spielideen haben es wirklich in sich. Pinguine fristen ja eigentlich ein recht langweiliges Dasein – zumindest vom menschlichen Standpunkt aus betrachtet. Sie schlappen sich in Eiseskälte oft wochenlang durch Schneestürme zu ihren Brutplätzen, hängen gelangweilt auf Eisschollen rum – oder werden von Freaks in enge Computer gezwängt. Wir geben aber gleich wieder Entwarnung für mitlesende Mitglieder der Tierrechtsorganisation PETA, denn das zuletzt Genannte ist nicht buchstäblich zu verstehen. *Tagap* fordert einiges von den possierlichen Seevögeln. Alle paar Sekunden erschüttert eine spektakuläre Explosion den Bildschirm, Horden von Zombie- und Roboterfrackträgern machen Ihnen die Hölle heiß und zudem schwirren Ihnen ständig lästige Flugdrohnen um die Ohren – so viel zur Beschaulichkeit eines Pinguinlebens. Da Sie sich das alles nicht gefallen lassen wollen und als genverbesserter Pseudo-Vogel prädestiniert sind für einen Auftritt à la Sylvester Stallone, machen Sie sich auf, um dem bunten Treiben ein Ende zu bereiten. Mit einem ansehnlichen Arsenal (Maschinenpistolen, Schrotflinte, Raketenwerfer ...) pusten Sie in feinster 2D-Jump-&-Run-Manier alles über den Jordan, was Ihnen vor die Flinte kommt, Splatter-Effekte und knallbunte Explosionen inklusive. Die eingängige Spielmechanik und der hervorragende Soundtrack runden *Tagap* zu einer echten Freeware-Perle ab, die Sie sich auch gleich von unserer DVD kratzen können – und das nicht nur, wenn Sie auf Pinguine stehen. Die superben 33 Musikstücke mit rund 70 Minuten Laufzeit lutschen Sie direkt von der Webseite. Jürgen Krauß

Info: www.tagap.net

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S DENN DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Battlefield-Serie	www.bf-games.de	Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie Mods und Infos zu irgendeinem *Battlefield*-Titel suchen.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle spielen!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Far Cry	www.worldoffarcry.de	Word of *Far Cry* bietet, angefangen bei Tipps, über Komplettlösungen bis hin zu Modifikationen, alles für den Südsee-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Filehoster	www.filefront.com	Filefront bietet Downloads zu allen Themenbereichen. Modder nutzen die Plattform gern auch zur Veröffentlichung ihrer Mods.
GTA-Serie	www.gtamods.de	Sie wollen heiße Schlitten, neue Missionen und fette Wummen für *GTA*? Hier werden Sie fündig.
Half-Life	www.hlportal.de	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Dateien immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Webseite für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de	Auch zum noch jungen Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* wird fleißig gemoddet. Die Seite bietet aber auch allgemeine Infos.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
Steam-Spiele	www.hlportal.de	HL-Portal ist die beste Anlaufstelle rund ums Thema Steam. Zudem finden Sie hier tonnenweise Mods für *Half-Life* und *Half-Life 2*.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de	Die Seite bietet nicht nur jede Menge allgemeine Infos zu den *Elder Scrolls*-Titel, auch in Sachen Plug-in tut sich hier einiges.
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de	Hier finden Sie nicht nur jede Menge Infos zur *UT*-Serie, sondern auch zu *Splinter Cell*, *XIII*, *Deus Ex*, *Rainbow Six: Raven Shield* u. v. m.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







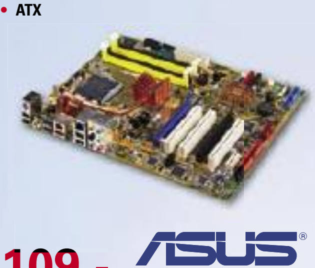
MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	57,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	89,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	149,-
M2N32 WS Pro.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	154,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	44,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	94,-
P5B Plus	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	114,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	109,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	269,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	99,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	119,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	144,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5K

- INTEL® 35 Chipsatz
- 1x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 4x S-ATA II, 1x S-ATA II, 1x eS-ATA
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 6x USB 2.0, FireWire
- 8-Kanal HD-Sound
- Gigabit-LAN
- ATX



109,-

ASUS – Rock Solid · Heart Touching

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	67,-
ALiveNF7G-HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	41,-
ConRoe1333-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, GL	775 / 945GC	D2	52,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	62,-
ConRoe1333-1394	µATX, S, F, GL	775 / 945GC	D2	69,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	59,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	64,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	79,-
Fatal1ty F-I90	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	94,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	99,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	119,-
IP35 Pro	S, GL, sA	775 / P35	D2	159,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	254,-

FOXCONN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
N570SM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	77,-
C51XEM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	124,-
945G7MD	µATX, S, V, GL, sA	775 / 945G	D2	54,-
P35A	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
P35A-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF430	D2	59,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	67,-
M52S-S3P	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	59,-
M57SLI-S4	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	89,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	154,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	69,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, sA	775 / P35	D2	169,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	49,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
HD2900XT WhiteBox	PCIe	1.024-G4 / HD2900XT	444,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	79,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	159,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2400PRO Sonic	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	42,-
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT	119,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	89,-

NVIDIA-Chipsatz

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	64,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	469,-
PX8800 Ultra Leviathan	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	666,-

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	52,-
EN8500GT/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	88,-
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	84,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
NX8800GTS-T2D OC	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	123,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT	49,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	139,-
8600GTS Super	PCIe	512-G3 / 8600GTS	179,-

XFX		MB / Chip	€
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	333,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	37,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	69,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	64,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	38,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	57,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	69,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820A	U-100	250	8 / 8 / 7.200	54,-

S-ATA

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	124,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	62,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	68,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	79,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-
WD5000ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	119,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	179,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	59,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	99,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	199,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	219,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	314,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	54,-

1 GB DDR2-RAM

A-DATA DIMM 1 GB DDR2-800

- „V-DATA Serie"
- VDJVE1A16
- 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- CAS Latency (CL): 5



29,-

A-DATA – A-DATA Technology

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	89,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		184,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	879,-	899,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	929,-	

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512		54,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	49,-	

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Toledo	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	79,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	59,-	64,-
4400+	Brisbane	2,3	2x 512	74,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	154,-	159,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		175,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		60,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	80,-	129,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	41,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	45,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5		118,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	86,-	129,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	94,-	
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	244,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	84,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	90,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	38,-	32,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		29,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	69,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	92,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	72,-	114,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	234,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,40	38,40
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	37,90	
SONY NEC AD-7170A*	18x / 8x	37,-	
SONY NEC AD-7173A*	18x / 8x	39,-	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S182M	18x / 8x	44,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		62,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		38,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		44,-
LG GSA-H62N	18x / 10x	39,90	
LITEON DH-20A1S*	20x / 8x	37,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	37,-	
SONY NEC AD-7173S	18x / 8x	39,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	459,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		679,-

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	154,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	34,-
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	27,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54G-D2	54	Router	49,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	54,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	17,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	39,-
MicroLink 56K i	analog	seriell	169,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Infinity	Stahl, bl	Midi	--	6 / 4	64,-
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Centurion 5	Stahl, wi	Midi	2	5 / 5	54,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A12	Alu, bl	Midi	2	5 / 4	134,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	39,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	116,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	64,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Rebel9 Economy-Edition		Midi			34,-
Rebel9 Value-Edition		Midi			44,-
Avenger Economy-Edition		Midi			29,90

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	189,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	319,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

500 GB S-ATA II Festplatte

SEAGATE Barracuda 7200.10

- ST3500630AS
- 500 GB Kapazität
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM
- 16 MB Cache
- S-ATA II



99,-



Seagate

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard	284,-
Ruby F702VHB	Athlon 64 X2 3800+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8400GS	489,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	659,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	16x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.329,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R70-Aura-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-Aura-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-Aura-T7300 Casaby	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.599,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0		184,-
VW193D	bl	5	19,0		199,-
VW192S	bl	5	19,0	Sound	199,-
VB191T	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	214,-
VW192C	bl	5	19,0	VGA	224,-
VW202S	bl	5	20,0		214,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	333,-
VW222S	bl	2	22,0	Sound	264,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	299,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		174,-
1905 S1	si	8	19,0		199,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	234,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D/Sound	279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0	DVI-D	179,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	249,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0		259,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	299,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE-GY	gr	8	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S1931SE-BK	bl	8	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S2411W-WS	si	6	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-
S2411W-BK	bl	6	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E1902S-S1	si	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E2201W-B1	bl	2	22,0	DVI-D	299,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0		219,-
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	229,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	329,-

Blu-ray/DVD±RW Brenner

PIONEER BDR-202BK

- Schreibgeschwindigkeit: 4x BD-R, 2x BD-RE, 8x DVD±R, 4x DVD±RW, 2,4x DVD+R DL, 2x DVD-R DL
- Lesegeschwindigkeit: 2x Blu-ray, 8x DVD
- Schwarz
- S-ATA
- bulk



449,- Pioneer

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
MX Revolution	USB	79,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	19,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	36,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,-
SENNHEISER PC 166 USB	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07: Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	18,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

Action	€
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Strategie	€
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Runaway 2	32,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Spellforce 2: Dragon Storm Addon	26,-
Two Worlds	42,-
Vanguard: Saga of Heroes	37,-

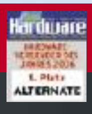
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

SPIELETIPPS

Two Worlds

Es gibt massig neue Cheats, deshalb präsentieren wir Ihnen eine stark erweiterte Liste. Öffnen Sie während des Spiels die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste**. Geben Sie **twoworldscheats 1** ein, um den Schummel-Modus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen die folgenden Codes zur Verfügung.

Cheat	Wirkung
Heal oder healH	Heilen
Kill	Tötet den angepeilten Feind
Resetfog	Deckt die Karte auf
Time x	Tageszeit einstellen (x=0-256)
Ec.dbg iamcheater	1.000 Bonuspunkte auf alle Parameter
Ec.dbg levelup	Eine Stufe aufsteigen
Ec.dbg skills	Alle Fähigkeiten verfügbar
Ec.dbg addskillpoints	Fügt Skillpunkte hinzu
Ec.dbg dbg rep	Steigert den Ruf bei allen Fraktionen
Addexperiencepoints	Erfahrungspunkte gratis
Addgold 1000	1.000 Gold (auch andere Beträge möglich)
Physx.char.speed 30	Schneller laufen
Display.show 1	Engine-Statistik anzeigen
Display.show 0	Engine-Statistik ausblenden
Showinterface 0	Benutzerführung ausblenden
Showinterface 1	Benutzerführung anzeigen
Create teleport_avtivator	Teleport-Stein herbeizaubern
Create personal_teleport	Mobile Teleporter herbeihexen

In *Two Worlds* gibt es diverse Pferde, die sich stark unterscheiden. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Lieblingsgaul erhalten. Tragen Sie **Create MO_Horse_x** in die Konsole ein; für **x** können Sie die Zahlen von **01-10** eingeben. Falls Sie ein Mutari (Kreuzung aus Pferd und Drache) haben wollen, schreiben Sie **Create MO_Mutari_x** in die Konsole, wobei **x** für die Zahlen **01-03** steht.

Da wir uns so freuen, dass Sie unser Heft lesen, gibt es hier noch eine feine Liste der verfügbaren Gegenstände. Tippen Sie den Code wie gehabt in die Konsole ein.

Code	Gegenstand
Create orc_armour	Ork-Rüstung
Create the_taint	Sprosse der Heimsuchung
Create Qitem_008	Eigenartiges Objekt
Create Qitem_009	Grom-Totem
Create Qitem_012	Komisches Ding
Create Qitem_013	Unbekanntes Objekt
Create Qitem_015	Seltsames Teil
Create Qitem_028	Überraschung
Create Qitem_031	Grabschlüssel der Könige
Create Qitem_032	Satrius-Krone
Create Qitem_038	Insekten-Ei
Create Qitem_040	Riesiges Fresspaket
Create Qitem_042	Kleines Fresspaket
Create Qitem_045	Kontrollgerät für Nahrung
Create Qitem_051	Schlüssel zu den Höhlen Tharabakins
Create Qitem_061	Alter Zwergen-Schlüssel
Create Qitem_063	Heilutensilien
Create Qitem_070	Zwergentand
Create Qitem_071	Unbenanntes Objekt
Create Qitem_072	Ausgrabungsbericht
Create Qitem_073	Ausgrabungsschlüssel
Create Qitem_096	Paket der Händlergilde
Create Qitem_104	Unterhose
Create Qitem_111	Brief
Create Qitem_112	Whisky
Create Qitem_128	Nekrowunder gegen Orks
Create Qitem_136	Entgiftung
Create Qitem_146	Auftragspapiere für Rüstungen
Create Qitem_154	Spinnenbeschwörung
Create Qitem_157	Rigwell-Pfeile
Create Qitem_161	Hübsche Blume
Create Qitem_165	Liebestrank
Create Qitem_174	Wilcors Zopf
Create Qitem_175	Katapult-Auslöser
Create Qitem_181	Kompass
Create Qitem_191	Mondauge
Create Qitem_204	Thrigolin-Statue
Create Qitem_214	Fälschung
Create Qitem_221	Moonshine
Create Qitem_225	Erdstab des Erzmagiers
Create Qitem_234	Familienring
Create Qitem_241	Galgenstrick
Create Qitem_242	Voodoopuppe
Create Qitem_255	Verlobungsring
Create Qitem_264	Magischer Spiegel
Create Qitem_270	Rotes Kleidchen
Create Qitem_271	Schlüssel zum Tempel in Ashos
Create Qitem_272	Testament des Schmieds
Create Qitem_273	Medizin des Bürgermeisters
Create Qitem_278	Glückspuder
Create Qitem_286	Briefe des Dichters
Create Qitem_292	Soldatenrüstung
Create Qitem_295	Gift
Create Qitem_296	Orden
Create Qitem_303	Halskette der Ehefrau
Create Qitem_304	Familienerbstück
Create Qitem_353	Nekromantengift

Heil- und Mana-Tränke bekommen Sie auf diese Weise:

Cheat	Wirkung
Create potion_mana_01	Kleiner Mana-Trank
Create potion_mana_02	Mittlerer Mana-Trank
Create potion_mana_03	Großer Mana-Trank
Create potion_healing_01	Kleiner Heiltrank
Create potion_healing_02	Mittlerer Heiltrank
Create potion_healing_03	Großer Heiltrank

Spaceforce: Rogue Universe

Sie öffnen die Konsole mit der **Ö-Taste** und tippen die Codes ein. Anschließend bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
God	Unsterblichkeit (nach jedem Hypersprung neu aktivieren)
RocketFiesta	50 Raketen
GetCloakingDevice	Tarnvorrichtung
GetTimeDevice	Zeitmaschine
BillGates	100.000 Geldeinheiten

AUF DVD VOLL-VERSION

Blitzkrieg: Anthology

In diesem Monat haben wir drei *Blitzkrieg*-Erweiterungen auf der DVD – und versorgen Sie mit grandiosen Cheats, die den Klassiker um einiges einfacher machen. Bevor Sie die Codes verwenden können, aktivieren Sie den Cheat-Modus. Dazu öffnen Sie die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und geben Folgendes ein (achten Sie auf die Leerzeichen!):

@password("Panzerklein")

Damit ist der Cheat-Modus bereit und Sie können die Codes in die Konsole eingeben, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
@god (1)	Gott-Modus an
@god (0)	Gott-Modus aus
@win (0)	Mission sofort gewinnen
SetlGlobalVar ("Cheat.Enable.Chapters",1)	Alle Kapitel freischalten
SetlGlobalVarAlle Missionen der ("Cheat.Enable.Missions",1)	Kapitel freischalten

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Medal of Honor: Airborne

Im neuesten Teil der Weltkriegs-Shooter-Serie springen Sie als Fallschirmjäger über den feindlichen Linien ab. Mit unseren Tipps haben Sie mehr von Ihrem virtuellen Leben.

GRUNDLAGEN ZUM ÜBERLEBEN

Auswahl der Landezone

Überlegen Sie gut, wo Sie mit dem Fallschirm landen möchten. Die markierten Zonen sind sicher, bieten aber kaum taktische Finesse, mit der Sie die Gegner überraschen können. Diese abgesicherten Zonen sind deshalb besonders für Anfänger geeignet, da sie sich einfach den KI-Kumpanen anschließen können. Fortgeschrittene landen im Rücken der Gegner und bahnen sich einen Weg, um unbemerkt in eine gute Schussposition zu kommen. Könner und Rambo-Typen springen mitten im Feindgebiet ab und verlassen sich auf ihre Treffsicherheit.

Die Landung will gelernt sein

Drücken Sie vor der Landung die Leertaste, um den Fallschirm abzuwerfen. Wenn Sie das Landemanöver vermasseln, benötigen Sie länger, um sich aufzurappeln und sind in dieser Zeit ein leichtes Ziel für den Feind.

Lebensenergie

Im Vergleich zu den früheren Folgen der Serie besitzt der Spieler in *Airborne* einen in vier Zellen unterteilten Lebensbalken. Blinkende Zellen lassen sich regenerieren, wenn der Protagonist sich aus einer Gefahrenzone begibt.

Nahkampf

Einige Widersacher bevorzugen handfeste Auseinandersetzungen. Mit der Nahkampftaste überzeugen Sie diese Gegner von *Ihrer* Schlagfertigkeit. Jede Waffenklasse bietet eine andere Nahkampfattacke.

Waffenkunde

Wenn Sie eine Waffe häufig benutzen, können Sie diese um bis zu drei Stufen ausbauen, also verbessern. Erhöhte Schussfrequenz und größere Magazinkapazität sind nur einige der nützlichen Erweiterungen. Entwickeln Sie in den ersten beiden Missionen vor allem die schwächeren Waffen weiter! Die Pistole lässt sich auf diese Weise zu einer Schnellfeuerwaffe mit höherer Zielgenauigkeit erweitern. Gerade bei Munitionsknappheit sind Sie über eine wirkungsvolle Handfeuerwaffe froh, da dieser nie das Blei ausgeht. Das Springfield-Scharfschützengewehr ist ebenfalls ein treuer Begleiter, der in Ihrem Arsenal nicht fehlen darf. In der Hocke lässt sich mit dem Gewehr deutlich besser zielen. Auch die Waffen des Kontrahenten dürfen Sie an sich nehmen und erweitern. Wenn Sie die MP-40 auf die dritte Stufe ausbauen, erhalten Sie einen Dolch als zusätzliche Nahkampfwaffe.

1. Mission: Operation Adanti (11. Juli 1943)


Granatenhagel! Die deutschen Soldaten suchen hinter den Sandsäcken Deckung.

1. Wählen Sie als Landepunkt den Turm vor dem Rathaus.
2. Betreten Sie das Rathaus nicht durch den Haupteingang – ein Maschinengewehr-Heini bewacht ihn vom Treppenabgang der ersten Etage. Über den Seiteneingang gelangen Sie zur Treppe und eliminieren den MG-Schützen mit einer Granate.
3. Die Mission bietet einige alternative Laufwege. Sinnvoll: die Abkürzungen durch die Häuser nehmen und hinter den MG-Stellungen herumlaufen.
4. Nachdem sämtliche vier Flaks ausgeschaltet sind, starten die Deutschen ihre Gegenoffensive. Ihr Held kehrt wieder zum Rathaus zurück und erledigt zwei deutsche Offiziere. Nach dem Checkpoint betritt er das Rathaus durch den nordöstlichen Eingang im Untergeschoss – der harte Weg führt über die Frontseite. Er sucht zunächst das Haus auf der gegenüberliegenden Seite des Rathauses auf und kümmert sich vom Dach aus liebevoll um die heranstürmenden Truppen ...

2. Mission: Operation Avalanche (13. September 1943)


Achten Sie auf die MG-Stellung auf der linken Seite. Der Feind versucht, das MG neu zu besetzen.

1. Packen Sie als Sekundärwaffe das Schrotgewehr ein. Es ist in den engen Gassen der Ruinen äußerst wirkungsvoll.
2. Kümmern Sie sich nach der Landung zunächst um die Treibstofftanks in der Nähe der Landezone. In das Lager gelangen Sie durch ein Loch in der Mauer. Nutzen Sie die Kisten als Deckung. Von hier können Sie mit dem Scharfschützengewehr die Gegner der Reihe nach ausschalten.
3. Konzentrieren Sie sich beim Ansturm auf den Hügel vorerst auf den Mann hinter dem MG, damit Ihre Kameraden in die Offensive gehen können.
4. Auf dem Baugerüst sind Sie ein leichtes Ziel für den Feind. Suchen Sie sich am Aufgang eine gute Position und erledigen Sie die Gegner im Lager gegenüber.
5. Nach dem Treffen mit dem Sprengkommando geraten Sie in einen Hinterhalt. Halten Sie sich nicht lange hinter den Holzkisten auf. Sie stürmen stattdessen einen der Aufgänge hinauf und nutzen das Überraschungsmoment.

3. Mission: Operation Neptune (6. Juni 1944)


Der Panzerfahrer hat unsere Spielfigur noch nicht entdeckt. Eine gute Gelegenheit, das Kettenfahrzeug abzuschießen!

1. Zu Beginn suchen Sie vier verstreute Teile einer M18-Panzerfaust, um einen Tiger-Panzer der Deutschen auszuschalten. Wenn Sie alle Bauteile gefunden haben, klettern Sie auf das Dach eines Hauses und nutzen die Schräge als Deckung. Verpassen Sie dem Panzer vier bis fünf Treffer.
2. Die Schützengräben bieten dem Feind eine optimale Deckung. Eliminieren Sie die MG-Schützen in den Unterständen und stürmen Sie anschließend in den Schützengraben.
3. In den Bunkeranlagen befinden sich häufig mehrere Widersacher in einem Raum. Mit Granaten lässt sich das Problem auf elegante Art und Weise lösen und obendrein noch Munition sparen; die Wurfgeschosse in petto halten.
4. Der abschließende Auftrag lautet, die beiden Zaunfestungen am Strand zu eliminieren. Nehmen Sie vom Feind ein StG-44 auf: Das Sturmgewehr hat eine hohe Durchschlagskraft. Mit kurzen Salven verhindern Sie, dass Sie beim Schießen verziehen.

4. Mission: Operation Market Garden (17. September 1944)


Die Kisten bieten optimale Deckung. Durch den Spalt visiert der Protagonist den Feind an.

1. Zu den schwierigsten Stellen in *Airborne* gehört die Rheinbrücke in Nimwegen. Die Spielfigur verlässt die schützende Deckung des Hauses und rennt zu den Holzkisten auf der rechten Seite der Brücke – die bieten Schutz vor dem MG-Feuer und den Geschossen der deutschen Panzergrenadiere. Der Protagonist knipst durch den Spalt zwischen den Kisten die Gegner der Reihe nach aus, rennt anschließend zur MG-Stellung auf der linken Seite und greift die Panzerfaust ab.
2. Ihr Held arbeitet sich nun langsam vor, bis er den Checkpoint in der Mitte der Brücke erreicht hat. Er kann sich auch als 100-Meter-Sprinter beweisen und versuchen, zum Checkpoint zu rennen und dabei den Geschossen der Gegner auszuweichen.
3. Die nächste Herausforderung ist ein Tiger-Panzer. Der lässt sich leichter ausschalten, wenn Ihr Mann hinter dem weißen Lieferwagen auf der linken Seite Deckung sucht. Um das Fahrzeug zu zerstören, bedarf es sechs Treffer aus der Panzerfaust.

5. Mission: Operation Varsity (25. März 1945)


Der Soldat springt von der Plattform auf das Dach und jagt den Zug mit drei Sprengladungen in die Luft.

1. Hier gilt es, unbedingt die Landezone auf dem Dach der Fabrik zu meiden!
2. Sie suchen sich nach der Landung einen sicheren Platz und erledigen die anrückenden Sturmtruppen. Vorsicht, in der Gegend wimmelt es von Scharfschützen! Deren Standorte erkennen Sie an den Lichtreflexionen. Lassen Sie sich nicht auf ein Fernduell ein, weil meist zwei Kontrahenten Sie gleichzeitig ins Visier nehmen.
3. Erledigen Sie die Aufträge in den Fabrikhallen. Von den oberen Stockwerken gelangen Sie auf das Dach der Anlage. Nehmen Sie sich dort die Scharfschützen aus der Nähe vor.
4. Die Abschlussszene läuft am Eingangstor des Stahlwerks: Kümmern Sie sich nicht um den Elitesoldaten. Rennen Sie stattdessen die Treppe auf der linken Seite hoch, während Ihre Kameraden die Widersacher ablenken. Sobald Sie drei Sprengladungen auf dem Dach des Zuges montiert und zur Explosion gebracht haben, ist die Mission erfüllt.

6. Mission: Der Flakturm (27. März 1945)

Zu Beginn rüsten Sie sich nach Belieben aus. Im Lauf der Mission erhalten Sie alle nötigen Waffen, um die Rivalen ins Jenseits zu befördern.
1. Sie landen in der markierten Zone außerhalb des Flakturms und schnappen sich die Panzerfaust in der Hausruine.
2. Arbeiten Sie sich zum ersten Fahrstuhl im Erdgeschoss vor. Die Schützenpanzerwagen räumen Sie mit gezielten Schüssen auf die Benzinfässer aus dem Weg.

MUNITIONSLIFT

3. Im zweiten und vierten Stock setzen Sie den Munitionslift außer Gefecht. Der Weg in den Kontrollraum gestaltet sich schwierig. Suchen Sie hinter den Kisten Deckung und konzentrieren Sie sich zunächst auf die Elitesoldaten, die den größten Schaden anrichten.
4. Achtung! Von einer Plattform über dem Eingang des Kontrollraums nimmt ein deutscher Panzergrenadier Ihren Helden unter Beschuss. Der Kontrollraum lässt sich einfacher einnehmen, wenn der Protagonist einige Handgranaten durch die Luken wirft. Anschließend stürmt er den Raum und gibt den angeschlagenen Konkurrenten den Rest.

FLAKGESCHÜTZE UND ARTILLERIE

5. Mehrere Elitesoldaten und Panzergrenadiere spicken den Weg zu den Flak- und Artilleriegeschützen – die lassen sich am einfachsten mit der Panzerfaust ausschalten.
6. Die Spielfigur nimmt ein StG-44 auf. Bevor der Kämpfer später mit dem Lift in den Untergrund des Flakturms fährt, sollte die Waffe die dritte Stufe erreicht haben. Da unten hilft nur ein vollständig ausgebautes Sturmgewehr weiter.

MUNITIONSDEPOT

7. Lassen Sie sich nicht auf einen offenen Kampf mit dem Begrüßungskommando ein, sondern rennen Sie zum Raum über dem Munitionsdepot. Nehmen Sie den Elitesoldaten von hier aus ins Visier. Kurze Salven aus dem StG-44 reichen, um dem Feind den Garaus zu machen.

DAS ZIEL VOR AUGEN

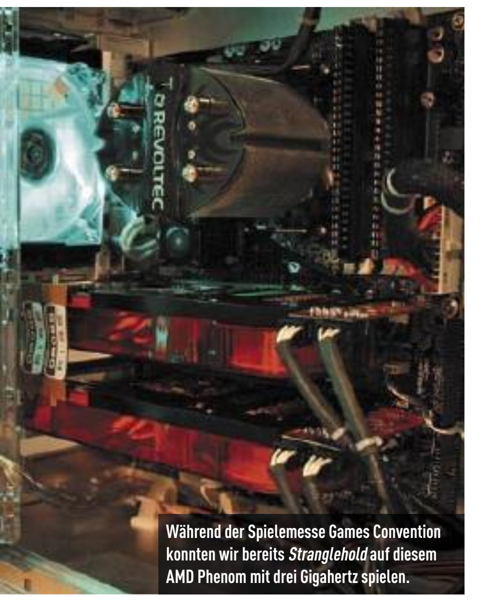
8. Im nächsten Raum befinden sich mehrere Elitesoldaten. Ihr Mann wartet, bis die zu zweit anrückenden Gegenspieler hintereinanderstehen und schaltet beide auf einmal aus. Es gilt, drei Angriffswellen standzuhalten. Überlebenswichtig: Nach jedem Angriff nachladen, damit im Kampf die Munition nicht ausgeht!
9. Besonders fies: Hinter der Ecke versteckt sich zwischen den Rohren ein weiterer Elitesoldat.
10. Als finales Hindernis lauern drei Sturmtruppen auf der Plattform über Ihrer Spielfigur. Sind diese erledigt, führt der Weg in die Freiheit durch die Kanalisation. Oben angekommen, darf der tapfere Held noch den Flakturm in die Luft jagen.

Alexander Kuhn



Die Elitesoldaten rücken an. Doch mit dem StG-44 in der Hand kennt Ihr Held keine Furcht.


M

Während der Spielemesse Games Convention konnten wir bereits *Stranglehold* auf diesem AMD Phenom mit drei Gigahertz spielen.

AMD PHENOM GEGEN INTEL PENRYN

CPU-Wahlkampf

Ende des Jahres bringen Intel und AMD neue Prozessoren (CPUs) für Spieler. Welcher ist schneller? Ein Überblick für Aufrüster!

PROZESSOREN | Derzeit liegt Intel mit den Core-2-Prozessoren vorn. Das möchte AMD im vierten Quartal ändern: Bei den neuen Phenom-Modellen mit zwei oder (erstmals bei AMD) vier Kernen geht der Hersteller von einem Leistungsvorsprung von 40 Prozent im Vergleich zu einem Vierkern-Chip von Intel aus. Zunächst soll es Varianten mit zwei bis 2,4 Gigahertz geben. Wenig später folgen 2,8 Gigahertz. Während der Spielemesse Games Convention konnten wir bereits einen Phenom mit drei Gigahertz Probe spielen. Dort stellte Intel auch seinen neuen Vierkern-Prozessor mit ebenfalls drei Gigahertz aus. Erste Modelle der Yorkfield genannten Generation arbeiten zum Jahresende aber voraussichtlich mit 2,83 Gigahertz. Die Zweikern-Varianten Wolfdale bringen es auf 2,66 bis drei Gigahertz. Yorkfield und Wolfdale fertigt Intel im 45-Nanometer-Verfahren – AMDs Phenom entsteht im 65-Nanometer-Prozess. Die feinere Fertigung nutzt Intel etwa für mehr Zwischenspeicher: Bei den Zweikern-Modellen sind es sechs, bei den Vierkern-Varianten dementsprechend bis zu zwölf Megabyte. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de | www.intel.de

RADEON HD2900 PRO/GT

Lückenfüller

Viel Leistung, kleiner Preis, Unterstützung für Direct X 10 – so könnten die neuen Modelle von AMD/Ati aussehen.

GRAFIKKARTEN | Zwischen Radeon HD2900 und HD2600 klafft im Produktangebot von AMD/Ati eine riesige Lücke. Die sollen vermutlich noch in diesem Monat die HD2900 Pro und GT stopfen. Wie das Top-Modell verfügen die neuen Varianten über 320 Shader-Einheiten. Allerdings sprechen sie den Speicher womöglich nur mit 256 statt 512 Bit an und arbeiten mit niedrigeren Taktraten. Carsten Spille

Info: ati.amd.com/de



Die X1950 Pro bietet ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, unterstützt aber kein DX 10 – der Nachfolger HD2900 Pro hingegen schon.



Laut Asus soll der Grafikchip dank Wasserkühlung rund neun Grad kälter bleiben. Auffällig: In den Schläuchen fließt rot gefärbtes Wasser.

ASUS HD2900 XT AQUATANK 2

Feucht fröhlich

Neu auf der Games Convention: Asus verpasst dem Top-Grafikchip von AMD/Ati eine kompakte Wasserkühlung.

GRAFIKKARTE | Aquatank 2 heißt das System: Auf Grafikchip und Speicher sitzt ein spezieller Kühler, zwei Schläuche verbinden ihn mit dem Wärmetauscher – so soll der Grafikchip HD2900 XT deutlich kühler bleiben. An den Taktraten ändert Asus nichts: 740 Megahertz Chip- und 825 Megahertz Speichertakt sind die Standardwerte. Die Vollversion von *S.T.A.L.K.E.R.* liegt bei. Markteintritt und Preis: noch offen. Daniel Möllendorf

Info: www.asus.de

GEWINNSPIEL

Klingt gut!

PC ACTION und www.earbooster-shop.de verlosen 30 Headsets für Spieler.

Clan-Spieler und Fans von Mehrspieler-Online-Rollenspielen brauchen ein gutes Headset. Das SHS 3001 Stereo von Compad sitzt gut und hat ein Mikrofon samt Rauschunterdrückung. Dank Nackenbügel schont es die Frisur, per Schalter wechseln Sie zwischen Headset- und Boxenwiedergabe.

Wie viele Headsets können Sie gewinnen?
a) 30
b) 65,5
c) Ich brauche nur eins, alle anderen sind mir egal



30x Compad SHS 3001

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 26.

VORABTEST: MICROSOFT SIDEWINDER

Maus und braus


An der linken Seite befinden sich drei Tasten für Bildlauf und Makros. Mit dabei: drei individuelle Sets mit Gleitfüßen.

Bei Microsoft probierten wir während der Games Convention die neue Spielermaus Sidewinder aus.

EINGABEGERÄT | Die beiden Haupttasten sind präzise und gut erreichbar, die Ergonomie zunächst ungewöhnlich, nach kurzer Einspielzeit aber praktisch. An der linken Seite befinden sich drei Tasten, zwei davon für vertikalen Bildlauf, mit dem dritten Knopf nehmen Sie Makros direkt im Spiel auf – sogar mit Zeitverzögerung, beispielsweise für *WoW*-Spieler. Mit sechs kleinen Gewichten (jeweils fünf Gramm) verändern Sie die Schwere der Sidewinder. Die Abtastrate bestimmen Sie zwischen 400 und 2.000 Dpi oder legen einen eigenen Wert fest. Die Spielermaus soll nächsten Monat verfügbar sein und rund 70 Euro kosten. Daniel Möllendorf

Info: www.microsoft.de

ATHLON 64 X2 6400+

Der verrückte Prozessor

Vor dem Phenom – einer frischen Prozessor-Serie (siehe Meldung links oben) – bringt AMD das schnellste Athlon-Modell X2 6400+.

PROZESSOR | Das neue Zweikern-Top-Modell von AMD arbeitet mit 3.200 Megahertz. Außerdem verfügt der Prozessor über zweimal ein Megabyte L2-Zwichenspeicher. Mit AMD-Standardkühler kostet er 240 Euro. Zum Vergleich: Den X2 6000+ mit drei Gigahertz und ebenfalls zweimal ein Megabyte bekommen Sie für 150 Euro. Bei Spielen ist der 6400+ durchschnittlich acht Prozent schneller als sein Vorgänger. Gegen die Core-2-Top-Modelle von Intel kommt er aber nicht an: In unseren Benchmarks war er etwa genauso schnell wie der günstige Core 2 Duo E6550 für lediglich 150 Euro. Dafür kosten die passenden AM2-Hauptplatinen meist etwas weniger als die entsprechenden Intel-Modelle. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de



Der X2 6400+ kostet mit Kühler rund 240 Euro. Er verfügt über zweimal ein Megabyte L2-Speicher und arbeitet mit 3.200 Megahertz.

PHILIPS-AMBX-WESTE

Gefühlsecht


So sieht sie aus, die USB-Weste von TN Games. Präsentiert wird sie hier von unserem schnuckeligen PC ACTION-Tester Daniel Möllendorf.

Die USB-Weste von TN Games lässt Sie spüren, wenn Sie im Spiel einen Treffer fangen. Wir haben die Klamotte auf der Games Convention bereits ausprobiert.

SONSTIGES | Vier Druckpunkte an der Vorder- und vier an der Rückseite übertragen das Signal an den Spieler. So haben wir beim Spielen mit *Quake 4*, das per Patch mit Ambx-Effekten (Licht, Wind) funktioniert, jeden Treffer oder Aufschlag gemerkt. Das war nie schmerzhaft, vermittelte aber ein sehr intensives Spielgefühl. Zudem konnten wir eine Rennspieldemo antesten, bei der Beschleunigung und Fliehkräfte in Kurven mit einem entsprechenden Druck von vorn oder von den Seiten quittiert wurden. Im September soll die Weste in den USA für 170 Dollar verkauft werden, etwas später in Europa. Daniel Möllendorf

Info: www.tngames.com | www.philips.de

LIES MICH!

Spielermaus G9 von Logitech

Eingabegerät | Profispieler bestimmen die Abtastrate des Laser-Sensors von 200 bis 3.200 Dpi. Mit kleinen Gewichten verändern Sie zudem die Schwere der Maus. Die Schale lässt sich gegen eine Variante mit anderer Oberfläche tauschen. Das Mausrad verfügt über eine Vier-Wege-Funktion. Wie bei der Sidewinder von Microsoft (siehe links) speichern Sie Makros oder Profile ab. (DM)

Info: www.logitech.de

Razer: Lasermaus mit 4.000 Dpi

Eingabegerät | Dank 3G-Laser-Sensor erreicht die Lachesis von Razer eine Abtastrate von 4.000 Dpi und eine Beschleunigung von 25 G (Gravitationskonstante). Während des Spielens bestimmen Sie die Auflösung in 125-Dpi-Schritten. Neun Tasten können Sie frei programmieren. Fünf Profile legen Sie im integrierten Speicher ab – dafür ist kein Treiber nötig. Für gute Gleiteigenschaften sollen sieben Teflonfüße sorgen. Ab Oktober ist die Lachesis in Weiß oder Blau für rund 80 Euro erhältlich. (DM)



Info: www.razerzone.de

Spielermaus von Cyber Snipa

Eingabegerät | Auch neu auf der Spielemesse Games Convention: die Cyber Snipa Stinger. Sechs der Tasten sind frei programmierbar. Die Stinger besitzt einen Speicher für Ihre Makros. Das Gewicht bestimmen Sie mit sieben einsetzbaren 20-Gramm-Platten. Die Mausfüße sind aus Teflon. Per Taste setzen Sie die Abtastrate in vier Stufen auf bis zu 2.000 Dpi. Die Umschalttaste zeigt per Farbe die aktuell eingestellt Stufe. Die Stinger soll im November auf den Markt kommen und „vergleichsweise preiswert" sein. (DM)

Info: www.cybersnipa.com

PC Games Hardware mit neuem Forum und Preisvergleich



Webseite | Unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware hat ein Forum für Übertakter eingerichtet: extreme.pcgameshardware.de. Außerdem vergleichen Sie unter preissuche.pcgameshardware.de Hardware oder Spiele. (DM)

Info: www.pcgameshardware.de

Die neue Notebook-Generation bietet nicht nur moderne Technik im Inneren – auch das äußere Erscheinungsbild ist oft stilvoll.

NOTEBOOKS BIS 2.600 EURO IM TEST

Reiß die Klappe auf!

Sie suchen einen mobilen Rechner, mit dem Sie unterwegs spielen, Filme schauen und Texte tippen können? Da haben wir was für Sie!

Gefällt Ihnen der aktuelle Notebook-Trend zu glänzenden Bildschirmen („Glare Type")? Wenn nicht, sind Sie in bester Gesellschaft. Viele potenzielle Käufer stehen überhaupt nicht auf die Spiegel-Optik, schauen nur auf die inneren Werte. Wir können Entwarnung geben: Auch wenn mittlerweile die meisten Hersteller Glare-Type-Bildschirme in ihre Geräte integrieren, haben wir einige Ausnahmen in den Reihen unserer 14 Testkandidaten (zehn mit ausführlichem Text, weitere vier in den Tabellen), die wir nachfolgend ausdrücklich erwähnen. Die Leistungstests erfolgten praxisnah: Wir prüften die Lautheit der Notebooks unter Windows (alle werden mit Vista Home Premium und mehrheitlich der 32-Bit-Version ausgeliefert) während eines Spiels und bei einer Software-Installation. Der Sensor saß dabei wie der Nutzer einen halben Meter vom Gerät entfernt. Zudem haben wir die Wärmeentwicklung der Geräte an der Unterseite und auf den Handballenauflagen gemessen. Als 3D-Benchmarks setzten wir die Spiele *Need for Speed: Carbon*, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* und *Anno 1701* ein. Die Programme Super-Pi und Winrar testeten die Leistung der Infrastruktur, während der Battery Mark die Akku-Laufzeit unter 2D-Last auf die Probe stellte. Zu guter Letzt beurteilten unsere Soundexperten die Klangeigenschaften der integrierten Boxen. Darüber hinaus gingen weitere Faktoren wie Gewicht, Interpolationsverhalten und Ergonomie in die Abschlussnote ein. So passiert es, dass vermeintlich überlegene Geräte am Ende nicht ganz oben mitspielen, weil das Gesamtpaket nicht stimmig war. Da sich die in der Überzahl befindlichen Spieler-Notebooks nicht direkt mit Multimedia- und Arbeitsgeräten vergleichen lassen, haben wir die Testtabelle in diverse Kategorien eingeteilt.

CYBER-SYSTEM SR17: Schnelles Spielegerät mit Geforce 8M ▮ Äußerlich hat das SR17 eine große Gemeinsamkeit mit zwei anderen Testkandidaten. Es setzt wie die Schenker- und Rombus-Geräte auf das gleiche Gehäuse. Dieses ist erfreulicherweise hochwertig verarbeitet und bietet unter anderem Soundausgänge an der Vorderseite, vier USB-Anschlüsse und einen 17,1-Zoll-Flüssigkristallbildschirm. Dieser glänzt nicht nur dank Glare-Type im wahrsten Sinne des Wortes: Die native (nativ = für den Bildschirm optimiert) Auflösung beträgt 1.920x1.200 Pixel, alles bis hinunter zu 1.024x768 wird gut interpoliert. Die Helligkeit (maximal magere 102 Candela pro Quadratmeter) weicht im Schnitt gute neun Prozent ab, die Reaktionszeit von 26 Millisekunden ist voll spieletauglich. Das potente Innenle-



DAMIT DAS KLAR IST!

LCD
Liquid Crystal Display; bei der Bilddarstellung sind Flüssigkristalle im Einsatz.

SONE
Psychoakustische Maßeinheit für die subjektive Lautheit eines Schallereignisses.

ben unterstützt das alles: Der Core 2 Duo X7900 mit 2,8 Gigahertz verweist in Super-Pi (19,153 Sekunden), Winrar und *Anno 1701* alle anderen Testgeräte auf die hinteren Plätze. Auch in *C&C 3* und *Need for Speed: Carbon* liegt das Gerät dank der Geforce 8700M GT exakt auf dem Niveau einer Go 7950 GTX und sorgt für flüssige Bildwiederholraten. Die zwei Gigabyte DDR2-667-Speicher (5-5-5-15-Timings) reichen dem mitgelieferten Vista x86. Negativ: der übertriebene Spiegeleffekt des Bildschirms und das hohe Gewicht von rund vier Kilogramm (inklusive Akku). Auch die Leistungsaufnahme von 62 (2D-Leerlauf) beziehungsweise 109 Watt (3D-Last) und das daraus resultierende kurze Durchhaltevermögen des Akkus (90 Minuten) sind zu bemängeln. Dennoch: Wer einen schnellen und mobilen PC-Ersatz mit einer gewissen Zukunftssicherheit (Geforce 8M und Windows Vista) sucht, erwirbt ein empfehlenswertes Gerät.

ROMBUS MASSIVE MACHINE: Schnell und ohne Spiegel-Optik ▮ Die „massive Maschine" von Rombus ist das zweite Testgerät, bei dem das M57RU-Gehäuse im Einsatz ist. Den gravierendsten Unterschied finden Sie beim Bildschrim, denn Hersteller Rombus spendiert seinem Notebook ein glanzloses Exemplar. Die Größe bleibt bei 17,1 Zoll, die Auflösung beträgt jedoch nur 1.440x900 Pixel bei gutem Interpolationsverhalten in niedrigen Stufen. Die durchschnittliche Reaktionszeit liegt mit 28 Millisekunden noch im guten Bereich, bei dem in der Spielepraxis nur in Extremfällen Schlierenbildung auftritt. Knapp sehr gut ist die nur fünfprozentige durchschnittliche Helligkeitsabweichung. Das Innenleben der Massive Machine gibt sich mit einem Core 2 Duo T7100 (1,8 Gigahertz/Front Side Bus: 200 Megahertz) und einer Geforce 8700M GT auf den ersten Blick potent. Der Teufel steckt im Detail: Unsere Konfiguration verfügte nur über ein Gigabyte DDR2-533-Speicher (4-4-4-12). Das sorgte dafür, dass unsere Leistungsmessungen von Nachladerucklern geprägt war. Bestellen Sie mindestens ein weiteres Gigabyte dazu, Windows Vista dankt es Ihnen. Negativ sind auch die hohe Leistungsaufnahme (63/103 Watt) und das Gewicht von vier Kilogramm. Insgesamt ist das Notebook ein gutes Spielergerät – wenn Sie ein Gigabyte Hauptspeicher nachrüsten.

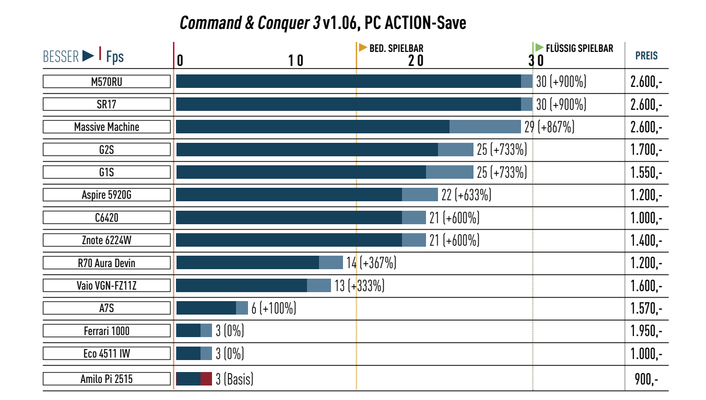
ACER ASPIRE 5920G: Coole Optik und potentes Innenleben ▮ Unter der schwarzen Haube arbeiten ein Core 2 Duo T7300 mit zwei Gigahertz, zwei Gigabyte DDR2-667-Speicher (5-5-5-15-Timings) und eine Geforce 8600M GT. Die greift auf 256 Megabyte GDDR2-Speicher zurück, der mit 400 Megahertz relativ langsam taktet. Der mittelstark spiegelnde 15,4-Zoll-Bildschirm (1.280x800) rangiert mit 26 Millisekunden durchschnittlicher Reaktionszeit und der sehr regelmäßigen Ausleuchtung oben im Testfeld. Die 160 Gigabyte große Festplatte gehört mit 38,3 Megabyte pro Sekunde Durchsatzrate und 17,8 Millisekunden Zugriffszeit ebenfalls zur Spitze und auch der Klang ist dank des eingebauten Subwoofers knackig. Negativ ist die relativ kurze Akkulaufzeit unter 2D-Last (110 Minuten).

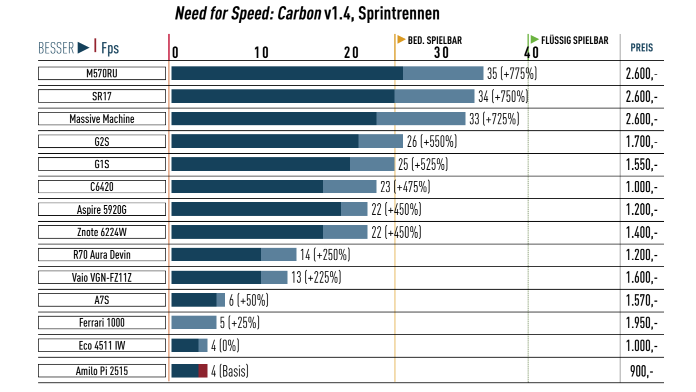
SONY VAIO VGN-FZ11Z: Multimedia in HD ▮ Im Gegensatz zu den bis jetzt beschriebenen Testkandidaten handelt es sich bei diesem Gerät um ein reinrassiges Multimedia-Notebook. Das zeigt sich primär am integrierten Blu-ray-Laufwerk (Matshita BD-MLT UJ-220V). Mit diesem Extra können Sie High-Definition-Filme genießen. Der verwendete Core 2 Duo T7300 mit zwei Gigahertz bekommt Unterstützung von einer Geforce 8400M GT. Die Karte ist zwar nur sehr begrenzt für neuere Spielen einsetzbar, erfüllt den gewünschten Multimedia-Anspruch aber dank des „VP2" (Videoprozessor) mit Bravour. Eine angepasste Abspiel-Software vorausgesetzt (es liegt Win DVD bei), bleibt die Prozessor-Auslastung bei aktivierter Hardware-Beschleunigung stets auf niedrigem Niveau. Im Inneren des hochwertig verarbeiteten Gehäuses befinden sich außerdem zwei Gigabyte DDR2-667-Speicher (5-5-5-15) und eine Festplatte mit 200 Gigabyte. Die zuletzt Genannte ist mit knapp 30 Megabyte pro Sekunde Durchsatz etwas hüftlahm, unterstützt dank 4.200 U/min aber die Laufruhe des Vaio. Im 2D-Modus ist das Notebook mit 0,2 Sone unhörbar.

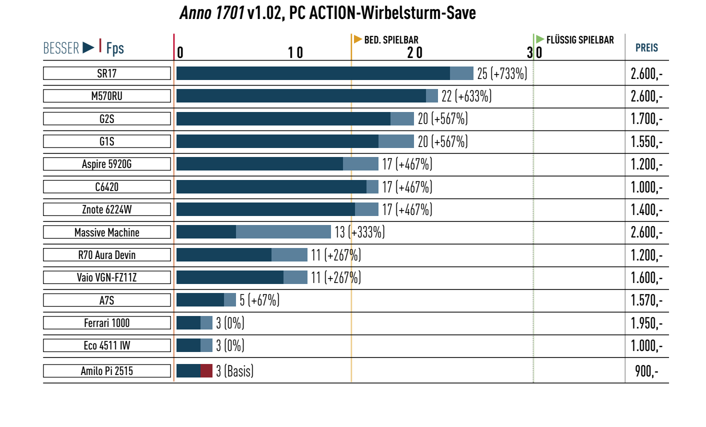
Leistung: Notebooks

- G1S und G2S sind gleich schnell.
- Die Massive Machine krankt an der geringen Hauptspeicher-Menge.
- A7S, Ferrari und Pi 2515 reichen nur für minimale Ansprüche.

1.024x768, kein FSAA/AF
Minimum-Fps







Settings: Maximale Spieldetails, hohe Qualität im Treiber

Strom sparen ohne Leistungsverlust

Fast alle getesteten Notebooks verfügen über einen Stromsparmodus per EIST (Enhanced Intel Speedstep Technology), bei dem der Prozessor seinen Takt herunterfährt und mit minimaler Spannung läuft. Was viele Anwender jedoch nicht wissen: Auch mit maximalem Prozessortakt verträgt jedes Core-2-Modell eine Spannungsreduzierung. Problematisch daran ist, dass Sie im Notebook-BIOS nicht an den Spannungen drehen dürfen. Hier helfen Programme wie Notebook Hardware Control (NHC) oder RM Clock. Mit dieser Software können Sie jedem Multiplikator eine Spannung zuweisen (der Front Side Bus bleibt unverändert bei 200 Megahertz). Unser Zepto 6224W schafft seine zwei Gigahertz beispielsweise noch mit 1,05 Volt und verbraucht durch die stark reduzierte Spannung kaum mehr als mit 1,2 Gigahertz im Sparmodus. Als Faustregel gilt: Mit mehr Spannung steigt die Verlustleistung im Quadrat, bei mehr Takt nur linear.

Unter 3D dreht es auf 0,7 Sone auf. Negativ ist die Geräuschkulisse von 3,3 Sone bei einer Installation. Ebenfalls zu bemängeln ist das spiegelnde Display: Es leuchtet zwar mit hervorragenden 231 Candela pro Quadratmeter, schliert mit 33 Millisekunden durchschnittlicher Reaktionszeit aber mehr als das restliche Testfeld. Wer 1.600 Euro zur Hand hat und vor allem HD-Filme unterwegs genießen will, liegt trotzdem richtig.

ASUS A7S: Bedingt spieletaugliches Multimedia-Gerät ▮ Auch das Multimedia-Modell A7S von Asus greift bei Spielen und Anwendungen auf eine Geforce 8400M G zu. Hierbei handelt es sich um den kleinsten Geforce-8M-Abkömmling, den Sie als Vielspieler besser meiden sollten. Mit vollen Details waren alle Tests unspielbar, erst bei minimalen Einstellungen und Auflösungen erreichten wir flüssige Fps-Raten (Fps = Frames per second; Bilder pro Sekunde). Dafür überzeugt der 2,2-Gigahertz-Prozessor in Super-Pi mit rund 23,8 Sekunden für den 1M-Test. Das Gerät glänzt auch beim Bildschirm: Die 17,1 Zoll leuchten mit bis zu 172 Candela pro Quadratmeter und die Reaktionszeit beträgt gute 26 Millisekunden. Die Helligkeitsverteilung ist mit bis zu 13 Prozent Abweichung vom Mittelpunkt gerade noch gut. Wie beim G2S hält der Akku unter Windows-Last runde zwei Stunden durch. Der Größe entsprechend fällt jedoch das Gewicht von 4,1 Kilogramm störend auf und auch die integrierten Stereoboxen könnten etwas mehr Durchschlagskraft vertragen. Die mitgelieferte Maus ist klein, aber fein, die Fernbedienung sinnvoll. Für Filme ist das A7S dank des großen Bildschirms und der Laufruhe gut geeignet, neuere Spiele sollten Sie trotz des DX-10-kompatiblen Grafikchips aber meiden.

MAXDATA ECO 4511 IW: Ergonomisches Arbeitstier ▮ Hersteller Maxdata ist seit jeher für seine Business-Notebooks bekannt und hier bildet das Eco 4511 IW keine Ausnahme. Doch in Zukunft soll es auch Spielergeräte geben. Der 2,9 Kilogramm schwere Laptop setzt auf eine optische Kombination aus Silber und Schwarz sowie viele Metallteile, die die hochwertige Verarbeitung unterstreichen. Unter dem Deckel arbeiten ein Core 2 Duo T7100 mit 1,8 Gigahertz, ein Gigabyte DDR2-667-Speicher (5-5-5-15) und ein Intel-GMA X3100-Onboard-Grafikchip. Den können Sie für neuere Spiele so gut wie vergessen, denn auch mit minimalen Details ruckelt es noch wie in einem anatolischen Überlandbus. Doch das Notebook ist schließlich auch nicht fürs Spielen ausgelegt: Die Ergonomie beim Arbeiten und Surfen ist dank der angenehmen Oberfläche und des sehr präzisen Touchpads hervorragend. Diese beiden Punkte heben das Gerät vom etwa gleich teuren One-Angebot ab. Überzeugend ist auch die Laufruhe: 0,4 Sone im Leerlauf, 0,9 Sone im 3D-Betrieb und nur ein Sone bei einer Installation. Der glänzende 15,4-Zoll-Bildschirm (1.280x800) liegt mit 31 Millisekunden Reaktionszeit im unteren Mittelfeld; die Helligkeitsabweichung ist mit durchschnittlich neun Prozent jedoch gut. Während Spieler lieber die Finger von diesem Gerät lassen, erfreuen sich normale Nutzer an der guten Ergonomie und Tragbarkeit.

FSC AMILO PI 2515: Solides Gerät zum Arbeiten und Surfen ▮ Im neuen Amilo kommt entsprechend der Office-Ausrichtung keine Geforce 8 Mobile zum Einsatz. Dem 1,8 Gigahertz starken Core-2-Prozessor (T7100) stehen zwei Gigabyte DDR2-667-RAM und Intels GMA-X3100-Grafik zur Seite. Die Grafikkarte kann in

Empfehlungen der Redaktion:

Schenker M570RU



Das schwarze Gehäuse mit orangefarbenen Elementen bietet eine saubere Verarbeitung.

Wer High-End-Spieleleistung um jeden Preis will, liegt mit diesem Gerät goldrichtig.

Das rund vier Kilo schwere M570RU beherbergt alles, was das Herz eines Spielers begehrt. Der Core 2 Duo X7800 sorgt mit seinen 2,6 Gigahertz Arbeitstakt für hervorragende Leistungen unter Super-Pi (1M: knapp über 20 Sekunden) und *Anno 1701*. Die Geforce Go 7950 GTX beherrscht zwar kein DX 10 in Hardware, führt das Notebook-Leistungsfeld aber mit der 8700M GT an. Unsere Konfiguration verfügt außerdem über einen Arbeitsspeicher mit satten vier Gigabyte, der das installierte Vista x64 auch konsequent nutzt. Der spiegelnde 17,1-Zoll-Bildschirm (1.920x1.200) reiht sich mit einer Reaktionszeit von guten 26 Millisekunden im Spitzenfeld ein und auch die Interpolation niedriger Auflösungen sieht sauber aus. Abzüge gibt es bei der Helligkeitsverteilung, die an den Rändern bis zu 22 Prozent vom Mittelpunkt abweicht. Positiv zu bewerten sind das präzise Touchpad und die Soundausgänge an der Front. Der mitgelieferte Akku überlebt den Battery Mark aber nur knapp 90 Minuten. Störend ist auch die allgemeine Lautstärke: Die Installation von *Gothic 3* sorgt für deutlich hörbare 4,3 Sone, im 3D-Betrieb beträgt sie glatte drei Sone. Im Windows-Leerlauf heulen die Lüfter zwischenzeitlich mit 1,7 Sone auf. Wer einen schnellen und spieletauglichen Ersatz für den Hauptrechner sucht, wird hier glücklich. Sofern er die happigen 2600 Euro bezahlen kann und bezahlen will. (rv)

GESAMTNOTE: 1,98
Preis: Ca. € 2.600 **Preis-Leistg.:** Mangelhaft

One C6420



Die äußere Erscheinung ist schlicht und das Notebook wirkt etwas klapprig.

Der Online-Shop One.de überzeugt mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis.

Für rund 1.000 Euro erhält der Besteller in Form des C6420 ein spieletaugliches Gerät. Dafür sorgen der Core 2 Duo T7100 mit 1,8 Gigahertz, die zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und die Geforce 8600M GT. Wie beim 6224W und 5920G ist der 512 Megabyte große Videospeicher mit 400 Megahertz aber relativ niedrig getaktet. Das zeigt sich im Vergleich mit dem G1S und G2S rund zehn Prozent niedrigeren Fps-Werten. Die restlichen Werte des optisch schlichten Notebooks gefallen nicht durchgängig, so ist zum Beispiel die Verarbeitung des Gehäuses nicht optimal. Die Reaktionszeit des 15,4-Zoll-Bildschirms (1.280x800, Glare-Type) zeigt sich mit durchschnittlich 30 Millisekunden spieletauglich, die Helligkeitsabweichung mit maximal 13 Prozent ebenfalls befriedigend. Die Laufruhe überzeugt: Unter Windows beträgt sie fast unhörbare 0,3 Sone, im 3D-Modus nach einigen Minuten nur 0,4 Sone. Negativ sind die daraus resultierende Hitzeentwicklung auf der Unterseite und das bei Installationen mit störenden 3,3 Sone tönende DVD-Laufwerk. Die gerade noch befriedigend klingenden Boxen können dies kaum überdecken. Der 53-Wattstunden-Akku liefert dem Battery Mark rund 100 Minuten lang Strom. Wer günstig spielen will und dabei über kosmetische Schwächen hinwegsehen kann, greift trotzdem zu. (rv)

GESAMTNOTE: 2,11
Preis: Ca. € 1.000 **Preis-Leistg.:** Gut

NOTEBOOKS

	Multimedia		Business		
Produkt	Vaio VGN-FZ11Z	A7S	Eco 4511 IW	Ferrari 1000	Amilo Pi 2515
Hersteller (Webseite)	Sony (www.sony.de)	Asus (www.asus.com)	Maxdata (www.maxdata.de)	Acer (www.acer.de)	FSC (www.fujitsu-siemens.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.600/Ausreichend	Ca. € 1.570/Befriedigend	Ca. € 1.000/Ausreichend	Ca. € 1.950/Mangelhaft	Ca. € 900/Gut
Ausstattung (20%)	1,47	1,69	1,77	1,58	1,67
Arbeitsspeicher	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	1.024 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MByte DDR2-667 (5-5-5-13)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Duo T7300 (2 GHz)/i965GM	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)/i965M	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)/i965GM	AMD Turion 64 X2 TL-60 (2 GHz)	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)/i965GM
Grafikchip	Geforce 8400M GT (486/972/601 MHz)	Geforce 8400M G (432/1.188/601 MHz)	Intel GMA X3100 (500 MHz)	Ati Radeon Xpress 1150	Intel GMA X3100 (500 MHz)
Grafikspeicher	256 MB GDDR2 (plus 768 MB via TC)	128 MB GDDR3 (plus 768 MB via TC)	Shared VRAM	256 MB GDDR2 (plus 256 MB via TC)	384 MB shared
Festplatte	MHV2200BT (200 GB, 4.200 U/min)	MHV2200BT PL (200 GB, 4.200 U/min)	MHW2120BH (120 GiB, 5.400 U/min)	HTS514616J9SA00 (160 GB, 5.400 U/min)	WD1600BEVS-22RST0 (160 GB, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Matshita BD-MLT UJ-220V	LG GSA-T20L	TSST SN-S082D	Initio UJ-85JS (extern via Firewire)	Optiarc AD-7540A
LCD/Spiegelung	15,4 Zoll (1.280x800)/schwach	17,1 Zoll (1.440x900)/mittel	15,4 Zoll (1.280x800)/schwach	12,1 Zoll (1.280x800)/schwach	15,4 Zoll (1.280x800)/schwach
Akku (in Wattstunden, Wh)/Gewicht	53 Wh/2,7 kg	65 Wh/4,1 kg	49 Wh/2,9 kg	58 Wh/1,6 kg	65 Wh/2,8 kg
Kommunikation	100 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g, Bluetooth	100 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	100 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g
Soundchip	Sigmatel STAC9872AK	Realtek ALC882 HD-Audio	Realtek ALC883 HD-Audio	Ati SB450 HD-Audio	Motorola Si3054
Eigenschaften (20%)	1,57	1,51	1,48	1,64	1,63
Zubehör	Vista Home Prem. x86, WinDVD	Vista Home Prem. x86, Nero 7, DVD etc.	Vista Home Prem. x86	XP Professional x86	Vista Home Prem. x86
Anschlüsse	3x USB, Firewire, D-SUB, S-Video, Bluetooth	4x USB, HDMI, Firewire, S-Video, E-SATA	3x USB, Firewire, D-SUB, S-Video, Bluetooth	3x USB, Firewire, D-SUB, S-Video, Bluetooth	3x USB, D-SUB, S-Video, SP/DIF
Ergonomie	Kleines, präzises Touchpad	Full-Size-Tastatur, angenehme Oberfläche	Hochpräzises Touchpad, angenehm	Kleines, präzises Touchpad	Angenehme Tasten und Oberfläche
Verarbeitung/Stabilität	Hochwertig verarbeitet	Schlichtes Design, gute Verarbeitung	Stabile, saubere Verarbeitung	Kleine Tasten, saubere Verarbeitung	Schlicht, gute Verarbeitung
Aufrüstbarkeit: RAM/Prozessor/HD/Grafik	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/nein/ja/nein	Ja/nein/ja/nein
Leistung (60%)	2,62	2,79	2,52	2,76	2,82
Schnitt, 3 Spiele (1.024x768, kein AA/AF)	12 Fps	5 Fps	10 Fps	3 Fps	3 Fps
Wärmeentwicklung: Unterseite, Auflage	39/36 °Celsuis	47/35 °Celsius	41/34 °Celsius	38/35 °Celsius	43/35 °Celsius
Akkulaufzeit, Leistungsaufnahme 2D/3D	110/90 Min., 38/75 Watt	123/80 Min., 37/64 Watt	120/110 Min., 24/54 Watt	115/90 Min., 26/63 Watt	146/115 Min., 33/54 Watt
Lautheit 2D/3D/Installation	0,2/0,7/3,3 Sone	0,1/0,2/1,7 Sone	0,4/0,9/1 Sone	0,2/0,5/2,2 Sone	0,1/0,4/2,1 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	29,6 MB/s, 19,9 ns	28,6 MB/s, 23,9 ns	33,4 MB/s, 18,4 ns	37,3 MB/s, 17,9 ns	38,6 MB/s, 17,2 ns
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	33 ms, 100 bis 231 Candela	26 ms, 6 bis 163 Candela	31 ms, 35 bis 145 Candela	27 ms, 17 bis 164 Candela	26 ms, 33 bis 142 Candela
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Befriedigend/gut	Befriedigend bis gut/gut	Gut/gut	Befriedigend bis gut/gut	Befriedigend/gut
Klangqualität Lautsprecher	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	Wertung: 2,18 + Blu-ray-Laufwerk + Tragbarkeit − Bedingt spieletauglich	Wertung: 2,32 + Großer, guter Bildschirm + Prozessorleistung − Grafik etwas schwach	Wertung: 2,16 + Gutes Arbeitsgefühl + Gutes Touchpad − Schwacher Grafikchip	Wertung: 2,30 + Sehr leicht − Laufwerk nur extern − Lahme Grafikeinheit	Wertung: 2,35 + Günstig − LCD-Helligkeit − Grafik schwach

NOTEBOOKS

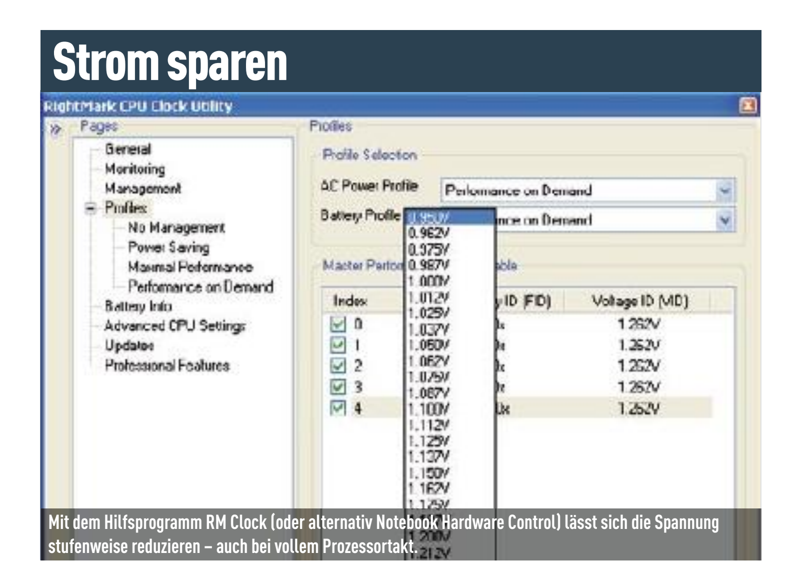
	Spieler				
Produkt	M570RU (PC Action GOLD 11-2007)	SR17	G1S	Aspire 5920G	C6420 (PC Action PREISTIPP 11-2007)
Hersteller (Webseite)	Schenker (www.mysn.eu)	Cyber-System (www.cyber-system.de)	Asus (www.asus.com)	Acer (www.acer.de)	One (www.one.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 2.600/Mangelhaft	Ca. € 2.600/Mangelhaft	Ca. € 1.550/Befriedigend	Ca. € 1.200/Gut	Ca. € 1.000/Gut
Ausstattung (20%)	1,53	1,70	1,47	1,54	1,81
Arbeitsspeicher	4.096 MByte DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Duo X7800 (2,6 GHz)/i965PM	Core 2 Duo X7900 (2,8 GHz)/i965PM	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)/i965M	Core 2 Duo T7300 (2 GHz)/i965M	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)/i965GM
Grafikchip	Geforce Go 7950 GTX (576/702 MHz)	Geforce 8700M GT (675/1.350/799 MHz)	Geforce 8600M GT (475/1.188/700 MHz)	Geforce 8600M GT (475/950/400 MHz)	Geforce 8600M GT (475/1.188/400 MHz)
Grafikspeicher	512 MB GDDR3	512 MB GDDR3	256 MB GDDR3 (plus 768 via TC)	256 MB GDDR2 (plus 768 via TC)	512 MB GDDR2 (plus 512 via TC)
Festplatte	HM250JI (250 GB, 5.400 U/min)	HM250JI (250 GB, 5.400 U/min)	HTS541616J9SA00 (160 GB, 5.400 U/min)	WD1600BEVS-22RST0 (160 GB, 5.400 U/min)	WD1600BEVS-07RST0 (160 GB, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	TSST TS-L632D	TSST SN-S082D	LG GSA-T20L	LG GSA-T20N	Lite-On SSM-8515S
LCD/Spiegelung	17,1 Zoll (1.920x1.200)/mittel	17,1 Zoll (1.920x1.200)/mittel	15,4 Zoll (1.440x900)/mittel	15,4 Zoll (1.280x800)/mittel	15,4 Zoll (1.280x800)/mittel
Akku (in Wattstunden, Wh)/Gewicht	71 Wh/4 kg	71 Wh/4 kg	71 Wh/3,1 kg	71 Wh/3 kg	53 Wh/2,8 kg
Kommunikation	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g, Bluetooth	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g, Bluetooth	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g
Soundchip	Realtek ALC883 HD-Audio	Realtek ALC883 HD-Audio	Realtec ALC660 HD-Audio	Realtek ALC888 HD-Audio	Realtek ALC268 HD-Audio
Eigenschaften (20%)	1,45	1,45	1,49	1,45	1,53
Zubehör	Vista Home Prem. x64, Tasche	Vista Home Prem. x86, Tasche	Vista Ultim. x86, Nero, Webcam, MX-518	Vista Home Prem. x86, Webcam	Vista Home Prem. x64, Ashampoo-Paket
Anschlüsse	4x USB, DVI, D-SUB, S-Video, Sound, Bluetooth	4x USB, DVI, D-SUB, S-Video, Sound	4x USB, HDMI, Firewire, DVI, S-Video, E-SATA	4x USB, HDMI, Firewire, DVI, S-Video	4x USB, D-SUB, S-Video, Bluetooth
Ergonomie	Präzises Pad, angenehme Oberfläche	Präzises Pad, angenehme Oberfläche	Große Handballenauflage, Metalloberfläche	Angenehme Oberfläche, kleine Pfeiltasten	Raue Oberfläche, laute „Maustasten"
Verarbeitung/Stabilität	Stabile, saubere Verarbeitung	Stabile, saubere Verarbeitung	Stabile Verarbeitung, Leuchtelement	Edles Design, gute Verarbeitung	Etwas klappriges Gehäuse
Aufrüstbarkeit: RAM/Prozessor/HD/Grafik	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein
Leistung (60%)	2,30	2,35	2,47	2,54	2,41
Schnitt, 3 Spiele (1.024x768, kein AA/AF)	30 Fps	30 Fps	20 Fps	19 Fps	22 Fps
Wärmeentwicklung: Unterseite, Auflage	42/38 °Celsius	44/38 °Celsius	48/38 °Celsius	41/36 °Celsius	43/34 °Celsius
Akkulaufzeit, Leistungsaufnahme 2D/3D	90/75 Min., 60/108 Watt	100/85 Min., 62/109 Watt	130/80 Min., 36/77 Watt	110/75 Min., 41/72 Watt	100/85 Min., 29/67 Watt
Lautheit 2D/3D/Installation	1,7/3/4,3 Sone	1,3/2,4/3,7 Sone	0,3/0,3/2,3 Sone	0,1/0,8/1,8 Sone	0,3/0,4/3,3 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	47,3 MB/s, 18,2 ms	46,5 MB/s, 18 ms	36,7 MB/s, 16,8 ms	38,3 MB/s, 17,3 ms	38,8 MB/s, 18,3 ms
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	26 ms, 25 bis 102 Candela	26 ms, 25 bis 102 Candela	26 ms, 6 bis 165 Candela	26 ms, 23 bis 171 Candela	30 ms, 59 bis 167 Candela
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut bis befriedigend/gut	Gut bis befriedigend/gut	Befriedigend bis gut/gut	Gut/gut	Gut/gut
Klangqualität Lautsprecher	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	Wertung: 1,98 + Sehr schnell − Lautstärke − Relativ schwer	Wertung: 2,04 + Sehr schnell − Lautstärke − Relativ schwer	Wertung: 2,08 + Gute Spieleleistung + Gute Maus und Tasche − Lautstärke bei Installation	Wertung: 2,11 + Spieleleistung + Optik − Pfeiltasten	Wertung: 2,11 + Potente Grafikeinheit + Relativ günstig − Verarbeitung

Info: Pure Video HD



Notebooks mit einer Geforce 8 Mobile eignen sich hervorragend, um HD-Medien auszugeben. Im Chip der Karte schlummert der „VP2", ein Videoprozessor, der erstmals die Beschleunigung und optische Verschönerung der Codecs MPEG-2, VC-1 und H.264 in HD-Auflösungen beherrscht. Die Prozessorauslastung sinkt damit drastisch. So ist es möglich, auch im Stromsparmodus in den Genuss hochauflösender Trailer (oder im Falle eines Blu-ray- oder HD-DVD-Laufwerks auch Filme) zu kommen. In unserem Testfeld ist jedoch nur das Sony Vaio VGN-FZ11Z mit einem Blu-ray-Laufwerk ausgestattet.

Strom sparen



Mit dem Hilfsprogramm RM Clock (oder alternativ Notebook Hardware Control) lässt sich die Spannung stufenweise reduzieren – auch bei vollem Prozessortakt.

1.024x768 mit minimalen Details nur *C&C 3* flüssig spielbar darstellen. *Anno 1701* und *NfS: Carbon* bleiben unspielbar, egal in welchen Einstellungen. Doch wo Schatten ist, ist auch Licht. Intels Grafikchip verbraucht kaum Strom, das verhilft dem Pi 2515 zur längsten Akku-Laufzeit im Testfeld: 146 Minuten hält er unter Windows durch. Angenehm sind auch die Stereoboxen, die einen Hauch von Bass vermitteln, ohne Details zu verschlucken. Abzüge gibt es beim Bildschirm, dessen Beleuchtung an den Rändern bis zu 19 Prozent vom Mittelpunkt abweicht. Die Reaktionszeit ist mit rund 26 Millisekunden gut. Fazit: Ein ausdauerndes Arbeitstier, das für so manches ältere Spiel zu haben ist. Wem das Eco 4511 IW zu teuer ist, greift zu.

ACER FERRARI 1000: Die leichte Alternative mit AMD-Teilen ▮ Ein Blick über den Intel-/Nvidia-Tellerrand offenbart das kleine Ferrari 1000 von Acer. Das Gerät beheimatet einen AMD Turion 64 X2 TL-60 mit zwei Gigahertz, zwei mal ein Gigabyte DDR2-667-Speicher (5-5-5-13) und eine Radeon Xpress 1150. Die ist der Hemmschuh des Geräts und ließ in unserem Testparcours bestenfalls niedrige Details zu. Der Prozessor kann in Super-Pi mit etwa 44 Sekunden nicht punkten, leistet dank des integrierten Speichercontrollers aber Beachtliches bei Winrar. Die Festplattenwerte sind mit 37,3 Megabyte pro Sekunde und 17,9 Millisekunden Zugriffszeit gut. Der größte Pluspunkt ist das Gewicht: 1,6 Kilogramm. Um das zu erreichen, wurde der DVD-Brenner ausgelagert. Mit 2,3 Sone und störender Vibration ist das Gerät aber mehr Störenfried als Leisetreter. Das gewichtigste Manko dieses Geräts ist der hohe Preis – fast 2.000 Euro sind für das Acer-Ferrari-Notebook fällig! Dafür bekommen Sie jedoch durchweg hochwertige Verarbeitung.

Raffael Vötter

FAZIT: Notebooks

Kompromissbereite Spieler mit begrenztem Budget greifen zum One-Angebot, gut betuchte Spieler sollten einen Blick auf die Geräte von Schenker und Cyber-System werfen. Multimedia-Freunde werden trotz des relativ hohen Preises mit Sonys Blu-ray-Vaio glücklich. Für den Büro-Einsatz ist das Eco 4511 IW von Maxdata eine gute Wahl.

NOTEBOOKS

Produkt	Znote 6224W	G2S	Massive Machine	R70 Aura Devin
Hersteller (Webseite)	Zepto (http://de.zepto.com)	Asus (www.asus.com)	Rombus (www.rombus.de)	Samsung (www.samsung.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.400/Befriedigend	Ca. € 1.700/Ausreichend	Ca. € 2.600/Mangelhaft	Ca. € 1.200/Gut
Ausstattung (20%)	**1,59**	**1,76**	**2,04**	**1,66**
Arbeitsspeicher	2.048 MB DDR2-800 (5-5-5-15)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)	1.024 MB DDR2-533 (4-4-4-12)	2.048 MB DDR2-667 (5-5-5-15)
Prozessor/Chipsatz	Core 2 Duo T7300 (2 GHz, FSB800)/i965GM	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz, FSB800)/i965M	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz, FSB800)/i965GM	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz, FSB800)/i965GM
Grafikchip	Geforce 8600M GT (475/1.026/400 MHz)	Geforce 8600M GT (475/1.026/702 MHz)	Geforce 8700M GT (675/1.350/800 MHz)	Geforce 8600M GS (432/1.188/601 MHz)
Grafikspeicher	512 MB GDDR2 (plus max. 512 MB shared)	256 MB GDDR3 (plus max. 768 MB shared)	512 MB GDDR3 (plus 512 MB Turbocache)	256 MB GDDR3
Festplatte	Samsung HMI120JI (112 GiB, 5.400 U/min)	Fujitsu MHV2200BT PL (179 GiB, 4.200 U/min)	Fujitsu MHW2120BH (111 GiB, 5.400 U/min)	Fujitsu MHV2160BH PL (149 GiB, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	TSST Corp SN-S082D	LG GSA-T20L	TSST SN-S082D	TSST Corp TS-L632D
LCD/Spiegelung	14,1 Zoll (1.440x900)/keine	17,1 Zoll (1.440x900)/mittel	17,1 Zoll (1.440x900)/keine	15,4 Zoll (1.280x800)/mittel
Akku (in Wattstunden, Wh)/Gewicht	65 Wh/2,5 kg	71 Wh/4,4 kg	71 Wh/4 kg	58 Wh/2,8 kg
Kommunikation	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g, Bluetooth	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g, Bluetooth	1.000 MBit/s, WLAN 802.11a/b/g	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g + n
Soundchip	ALC268 HD-Audio	Intel 82801	Realtek ALC883 HD-Audio	Intel 82801HB
Eigenschaften (20%)	**1,74**	**1,50**	**1,39**	**1,41**
Zubehör	Vista Home Prem. x86, Nero	Vista Home Prem. x86, Nero 7, Webcam, MX-518, Rucksack	Vista Home Prem. x86, Tasche	Vista Home Prem. x86, McAfee AV, Cyberlink DVD
Anschlüsse	4x USB, Firewire, D-SUB, S-Video	4x USB, HDMI, Firewire, D-SUB, S-Video, E-SATA	4x USB, DVI, D-SUB, S-Video, Sound	4x USB, HDMI, D-SUB
Ergonomie	Leise Tasten, angenehme Oberfläche	Große Handballenauflage, Metalloberfläche	Angenehme Oberfläche	Guter Anschlag, kleines Touchpad
Verarbeitung/Stabilität	Schlicht, gut verarbeitet	Stabile Verarbeitung, Leuchtelement	Stabile, saubere Verarbeitung	Gute Verarbeitung, wertiges Design
Aufrüstbarkeit: RAM/Prozessor/HD/Grafik	Nein/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/ja/ja/nein	Ja/nein/ja/nein
Leistung (60%)	**2,52**	**2,47**	**2,55**	**2,75**
Schnitt, 3 Spiele (1.024x768, kein FSAA/AF)	19 Fps	20 Fps	23 Fps	13 Fps
Wärmeentwicklung: Unterseite/Auflage (3D)	48/37 °Celsius	50/35 °Celsius	40/35 °Celsius	41/32 °Celsius
Akkulaufzeit 2D/3D, Leistungsaufnahme 2D/3D	105/75 Min., 39/64 Watt	120/70 Min., 46/83 Watt	80/60 Min., 63/103 Watt	115/60 Min., 40/60 Watt
Lautheit 2D/3D/Installation	0,3/0,8/2,2 Sone	0,2/0,4/2,3 Sone	0,3/2,4/2,8 Sone	0,1/0,4/2,1 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	31,3 MB/s, 18,3 ms	29,3 MB/s, 21,3 ms	32,7 MB/s, 18,9 ms	38,4 MB/s, 18,3 ms
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	25 ms, 16 bis 154 Candela	26 ms, 27 bis 172 Candela	28 ms, 28 bis 117 Candela	33 ms, 25 bis 140 Candela
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Befriedigend bis gut/gut	Befriedigend/gut	Gut/gut	Befriedigend bis gut/gut
Klangqualität Lautsprecher	Ausreichend bis befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	Wertung: **2,13** + Potente Grafik + Leicht − Hitzeentwicklung	Wertung: **2,14** + Gute Spieleleistung + Großes Display − Gewicht	Wertung: **2,21** + Zukunftssicherer Grafikchip + Glare-Type-frei − Relativ schwer	Wertung: **2,26** + Relativ günstig + Gewicht − Display schliert



HANDYGAMES
Erotic Asian Best.Nr.38422
SEXY STARS
EXCLUSIVE Asian
Lass Dich von hübschen asiatischen Girls verführen!
Kennzeichen Finder Best.Nr.38335
KENNZEICHEN FINDER
PL
Hast Du Langeweile im Stau? Mit dem tollen Kennzeichenfinder für Deutschland, Schweiz und Österreich haben alle ganz viel Spass.
Sexy Quarks - Stacy Best.Nr.38384
Stacy Silver
Top Star Stacy Silver zeigt sich sehr freizügig, Du kannst Dir ihre pics durch etwas Geschicklichkeit leicht verdienen.
Hot Girls Marta Best.Nr.38381
HOT GIRLS Marta
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Marta und erlebe erotischen Momente....
Cocktails for DUMMIES Best.Nr.38553
Cocktails DUMMIES
Entdecke über 120 Cocktailrezepte aus aller Welt, serviere die Drinks wie ein echter Barkeeper. Lerne die besten Cocktails genau wie ein Profi zu mixen!
Beach Dolls Best.Nr.38549
Beach DOLLS
Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es, alle Blasen zum Platzen zu bringen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!
Emanuelle Massage Best.Nr.38550
Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massagetechniken. Sie wird dich auch verwöhnen!
HANDY UHREN
86000 86028 86018 86012 86010 86027 86008 86029 86003 86006
Stolen in 60 seconds Best.Nr.38551
Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler mußt Du besuchen...
TOP WALLPAPER
45005 42751 43947 43994 43192 45014
43967 43082 43047 45021 43353 43946 43923 43038
ICH BIN SINGLE UND HABE TROTZDEM SEX
UP YOURS!
ICH DENK NUR AN DICH
KISS me!
GOD LOVES ME!
FEELIN FRUITY
Hot Girls Sheila Best.Nr.38382
HOT GIRLS Sheila
Hole dir die tabulose Slideshow mit Sheila. Sie zeigt dir einige erotische Positionen.
EROTIK WALLPAPER
49943 43728 43460 43459 43316
43805 43319 43804 49939 49942 49940 43304
Super TAXI Driver Best.Nr.38552
TAXI DRIVER
Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.
Das erste Produkt KOSTENLOS
Sende PAA+ die Bestellnummer per SMS an
+40% SPAREN
87555**
Sex Xonix Best.Nr.38195
SEX XONIX
Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ....
EROTIK VIDEOS
32234 32255 32064 32074 32009 32071
32248 32062 32008 32050 32034
32007 32252 32066 32049 32241 32038 32243
Soccer Revolution Best.Nr.38379
SR SOCCER REVOLUTION
GOAL!!
Bringe den Gegner ins Abseits und Dein Fußballteam an die Spitze der Liga. Super!
69 Balls Blondies Best.Nr.38533
69 Balls Sexy Blondies
Hilf Pinky, Wäsche der sexy Lady einzusammeln. Du wirst mit scharfen Fotos für die Galerie belohnt!
Kein ABO
Einmalige Bestellung
Sende eine SMS mit CAB + Bestellnummer an
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
Tank Force Best.Nr.38478
Verteilige die Base mit Deinem Kampfpanzer. Wird Deine Base eingenommen hast Du verloren.
PERSONAL PICS
<NAME> HOT ASS!
FÜR IMMER <NAME>
<Name> <NR>
BAD BOY
<NAME>
Scheiß ... < Name >
<NAME> I Love You...
Fan von <Dein Verein>
42953 43134 43034 43065 42954 42489 42952 42784
SMS mit CAB + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: CAB 43245 Julia
Viele weitere Spiele und was läuft auf welchem Handy auf
WWW.HANDYSPIEL.DE


Ein Chip für die Klangberechnung ist auf fast allen aktuellen Platinen verlötet.

ONBOARD-SOUNDCHIPS CONTRA PCI-SOUNDKARTEN

Leg mal einen Klang zu!

AUF DVD
REALTEK-TREIBER

Spielen ohne Akustik ist wie PC ACTION ohne Leserbriefseiten. Hier erfahren Sie, welcher Hardware Sie die tollsten Töne entlocken können.

Seit einigen Jahren beherbergen Hauptplatinen mehr als nur diverse Steckplätze zur Erweiterung. Viele Nutzer sehen die weitverbreiteten Onboard-Soundchips (Onboard = auf der Platine fest verlötet) gar als ernsthafte Alternative zu einer vollwertigen Soundkarte. Wir klären im Folgenden, welcher Geräuschproduzent die Nase vorn hat: Onboard-Sound oder vollwertige Soundkarten.

ALC IST EINE LÖSUNG

Auf aktuellen Hauptplatinen dominiert vor allem ein Hersteller: Realtek. Dessen ALC-Chips finden sich breit gestaffelt in jedem Preisbereich, angefangen vom ALC883 auf günstigen Platinen bis zu ALC888 und 889 auf dem Gigabyte P35-DS4 – darüber findet man aber selbst auf der Realtek-Webseite keine Informationen. Details zum 889-Chip sind also aktuell noch unter Verschluss, wir gehen jedoch von einem dezent verbesserten ALC888-Modell aus. Neben diesen Varianten sind Kreationen der Firma Analog Devices (ADI) im Einsatz, allerdings nur bei Asus. Sämtliche Hersteller schmücken sich mit 7.1-Kompatibilität, 24 Bit und 192 Kilohertz Samplerate (die bestimmt beim Digitalisieren von Musik oder Geräuschen, wie oft die Soundkarte das anliegende Audiosignal pro Sekunde abtasten soll), verlieren aber kein Wort über die tatsächliche Ausgabequalität.

ONBOARD UND DIE FOLGEN

Allen Chips gemein ist die Tatsache, dass sie auf niedrige Kosten getrimmt sind, schließlich soll der Platinen-Preis nicht in astronomische Höhen schnellen. Die logische Konsequenz: Ein Onboard-Chip kann keiner hochwertigen – und teureren – Soundkarte das Wasser reichen. Wandler und andere Bauteile sind meist von minderer Qualität – das wirkt sich letztendlich auf den guten Ton aus. Dass trotzdem so viele PC-Nutzer mit der Qualität der integrierten Klanglösungen zufrieden sind, hat mehrere Gründe. Eine Kette ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied, dementsprechend steht und fällt die Wahrnehmung der Klangqualität mit dem angeschlossenen Soundsystem. Hochwertige Anlagen, etwa die Concept E Magnum Power Edition von Teufel oder unsere Stereo-Referenz MC 15 von Dynaudio, verlangen für optimale Ausgabequalität nach einem potenten Signalgeber. Verschluckt dieser Informationen, beginnen die Probleme. Jedoch gilt auch hier: Wer es nicht besser kennt, ist damit zufrieden. Es kommt eben stark auf die eigene Wahrnehmung an. Audiophile, die überzeugt sind, das Gras wachsen zu hören, erkennen steilste Höhen und nehmen tiefste Bässe wahr, anderen Menschen geht das alles am Allerwertesten vorbei. Die Bewertungen des Klangs bleiben unterm Strich immer subjektiv. Nichtsdestotrotz: Der Anschluss Ihres Soundsystems entscheidet ebenfalls darüber, ob ein Unterschied hörbar ist. Analog an einem Onboard-Gerät befeuert, büßt jedes gute Boxenset Qualität ein. Digitale Soundausgabe beherrschen die Chips in sauberer Qualität, die Soundkarten wie einer Audigy, X-Fi oder Xonar D2 in nichts nachsteht.

VORTEILE EINER SOUNDKARTE

Was kann eine „echte" Soundkarte nun besser als der fest auf der Platine verdrahtete Chip? Abseits der Ausgabequalität, die durch klar erkennbare Töne definiert ist, kann sie auch

Leistung: EAX

1.024x768, kein FSAA/AF

- Bei gleichem Effektspektrum ist die X-Fi-Soundkarte am schnellsten.
- Der ALC888-Soundchip hält in Sachen Fps-Leistung gut mit.
- Die Xonar- und Audigy-Karten sind etwa gleich schnell.

Call of Duty 2 v1.3, Mehrspieler-Time-Demo

BESSER ▶ Fps (0–90; BED. SPIELB. ab 30, FLÜSSIG SPIELBAR ab 40)

Karte	Fps
X-Fi (EAX 2.0)	88,1 (+10%)
ALC888 (EAX 2.0)	83,4 (+4%)
X-Fi (EAX 3.0)	82,5 (+3%)
Audigy 2 ZS (EAX 2.0)	81,7 (+2%)
Xonar D2 (EAX 2.0)	81,7 (+2%)
Audigy 2 ZS (EAX 3.0)	80,1 (Basis)

Settings: Core 2 Duo E6700, 2x 1 GB, Geforce 8800 GTS/320 MB, Forceware 162.18 HQ, Windows XP x86

DAMIT DAS KLAR IST!

API
Application Programming Interface; „Dolmetscher" zwischen dem Programmiercode und der Hardware.

DIRECT SOUND 3D
Umfangreiche Sound-Schnittstelle in Direct X für dynamischen Spieleton; bei Windows Vista weggefallen.



DSP
Digital Signal Processor; auf Soundkarten eingesetzter hochspezialisierter Chip zur Bearbeitung digitaler Signale.



Klanginhalte („Sound Content“) liefern, die ein Codec (Verfahren oder Programm, das Daten oder Signale digital kodiert und dekodiert) niemals darstellt. So leistete sich Realtek in der Vergangenheit etwa einige unschöne Aktionen bei der Berechnung von Klangeffekten. Davon abgesehen, dass die ALC-Codecs generell weniger Kanäle berechnen als etwa eine Audigy oder X-Fi, unterschlug der Treiber oft Klangquellen und Effekte. Die Folge: Das Klangbild ist unvollständig, dafür steigt die Bildwiederholrate. Wie Sie sehen, gibt es auch in der Klangwelt Treiber-„Optimierungen“ zulasten der Qualität. Unsere Tests mit diversen Spielen und dem aktuellen Realtek-Treiber 1.73 (auf unserer DVD) im Vergleich mit einer X-Fi bescheinigen den ALCs jedoch eine überzeugende Leistung; Klangeffekte wurden nicht unterschlagen.

SOUND À LA KARTE: NOCH MEHR VORTEILE

Beim Thema Klanginhalt heißt das Schlagwort EAX: Die „Environmental Audio Extensions“ (ein System, das Umgebungsgeräusche in Spielen besonders „real“ erscheinen lässt) des Soundblaster-Karten-Erfinders Creative sorgen seit Jahren für wirklichkeitsnahe Klangwelten. Nutzt ein Spiel EAX 3.0 oder höher, ist das Abtauchen in die Spielwelt, also das „Mittendrin-Gefühl“, durch diverse Hall- und Dämpfungseffekte dichter, die Atmosphäre packender. Mit Onboard-Chips hören Sie davon nichts, es plätschert lediglich die Sparversion dieser Geräuschkulisse aus Ihren Boxen. Und das hat auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen: Können Sie Ihre Kontrahenten räumlich besser orten und ist dies sogar durch akkurat gedämpfte Schuss- oder Laufgeräusche untermalt, sind Sie eindeutig im Vorteil – Vorsprung durch Technik sozusagen.

KARTE GLEICH KARTE?

Die genannten Klangfinessen gelten aber nicht für jede angebotene Soundkarte. EAX 3/4 ist Audigy-Platinen vorbehalten, der Nachfolger X-Fi beherrscht außerdem Version 5, die unter anderem der kommende Shooter-Kracher *Unreal Tournament 3* exzessiv nutzt. Ausnahmslos alle Onboard-Komponenten und Soundkarten anderer Hersteller sparen hier an Effekten, da sie lediglich über die EAX-2.0-Eigenschaften verfügen.

VISTA-MYTHOS „EAX IST TOT“

Wenn Sie das Geschehen um das Betriebssystem Windows Vista verfolgt haben, kennen Sie das Problem: Das neue Audiomodell nimmt den Soundkarten ihre Fähigkeit, Hardware-Beschleunigung anzuwenden. Das gilt nur für alle Nicht-Creative-Karten. Der sogenannte Alchemy-Wrapper stellt den Zustand wieder her, der unter XP vorherrschte und X-Fi und Audigy geben damit wie gehabt Surround-Sound und EAX aus. Sie haben oben übrigens richtig gelesen, *Unreal Tournament 3* nutzt EAX. Der Grund ist simpel: Audigy und X-Fi sind voll kompatibel zur Sound-API Open AL, die das Spiel verwendet. Diese erfreut sich auch unter Vista bester Gesundheit und stellt alle Eigenschaften bereit, die Direct Sound 3D unter XP bietet. Wegen der großen Verbreitung der Creative-Produkte ändert sich an der EAX-Unterstützung nichts. Eine Liste aller bisherigen EAX-Spiele finden Sie unter www.soundblaster.com/eax/gaming/gamelist.asp.

X-FI: DER CRYSTALIZER

Freunde komprimierter Töne, ob MP3, Internetradio oder Youtube, erhalten mit einer X-Fi ein exklusives Werkzeug zur Tonverbesserung. Wunder sollten Sie vom Crystalizer nicht erwarten, die Dynamik informationsarmer Audiodaten nimmt aber in jedem Fall zu. Die Intensität lässt sich in der Audio-Konsole in Stufen regeln. Achtung: Die Xtreme Audio nutzt keinen X-Fi-DSP (Digital Signal Processor = digitaler Signalprozessor), verfügt demnach über keinen Crystalizer.

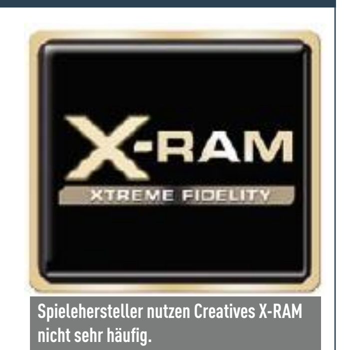
GESAMTLEISTUNG IM PRAKTISCHEN TEST:

Unsere Benchmarkwerte sprechen eine deutliche Sprache: Bei gleichem Effektspektrum (EAX 2.0) sind die Onboard-Chips in *Call of Duty 2* auf einem ähnlichen Geschwindigkeitsniveau wie eine Audigy. Die X-Fi Xtreme Gamer hält die anderen Karten hier auf erstaunlichem Abstand und ist mit EAX 3.0 fast so schnell wie der Rest des Feldes mit EAX 2.0. Es ist möglich, dass Creative die Treiber speziell an den digitalen Signalprozessor der X-Fi angepasst hat. Die Benchmarks mit dem Programm Rightmark 3D Sound 2.3 bescheinigen der Xonar D2 exzellente Werte bei der Prozessorbelastung, die sich praktisch aber nicht bemerkbar machen. Raffael Vötter

X-RAM

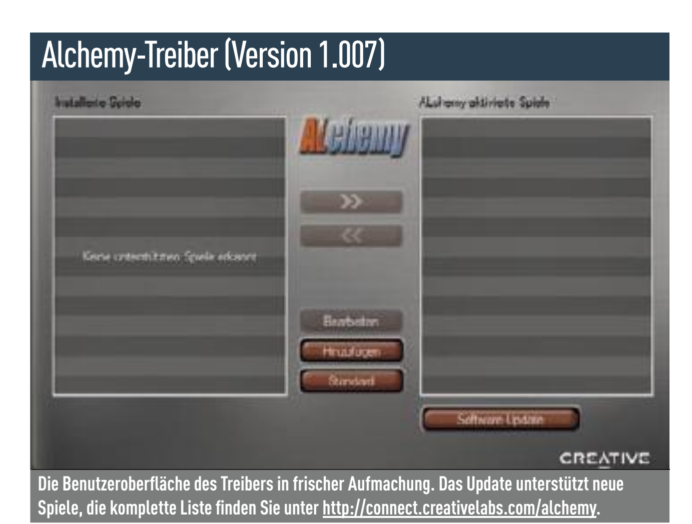
Der Nutzen von X-RAM ist fraglich. Die Gründe:

Nur auf den X-Fi-Karten der „Fatal1ty“-Serie und der Elite Pro finden Sie den sogenannten X-RAM. Das ist ein 64 Megabyte großer Zwischenspeicher, der zusätzlich zu den zwei Megabyte, die sich auf allen X-Fi-Karten finden, zum Einsatz kommt. Darin können Entwickler Klänge für die schnelle Nutzung zwischenlagern. Für einen effektiven Einsatz muss ein Spiel jedoch konsequent auf X-RAM ausgelegt sein, sonst gibt es keine Leistungsvorteile. Spiele, die X-RAM unterstützen, sind unter anderem *Prey*, *Battlefield 2142* und *Quake 4*. Sie legen nach unseren Benchmarks allerdings nicht einmal fünf Prozent an Bildern pro Sekunde zu, sodass der Sinn von X-RAM infrage steht. Sollten Sie also mit dem Kauf einer neuen X-Fi-Soundkarte liebäugeln, greifen Sie zur Xtreme Gamer ohne das „Fatal1ty“-Anhängsel. Die ist deutlich günstiger und praktisch gleichwertig.



Spielehersteller nutzen Creatives X-RAM nicht sehr häufig.

Alchemy-Treiber (Version 1.007)



Die Benutzeroberfläche des Treibers in frischer Aufmachung. Das Update unterstützt neue Spiele, die komplette Liste finden Sie unter http://connect.creativelabs.com/alchemy.

Rightmark 3D Sound

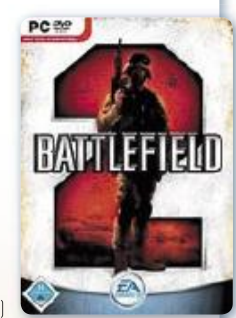
Audigy 2 ZS	ALC888	X-Fi
DirectSound 3D hardware + EA	DirectSound 3D hardware + EA	DirectSound 3D hardware + EA
SB Audigy 2 ZS Audio [B000] (	Realtek HD Audio output (Htk-	16
16	16	44100
44100	44100	Off
Off	Off	3.1331
6.9735	8.3909	11.0139
15.0303	13.1022	0.0100
0.0100	3.7704	0.0100
0.0100	5.8024	0.0100
0.0100	5.2631	41.6955
0.0100	44.9083	0.0100
0.0100	0.0100	0.0100

Die Prozessorauslastung im Vergleich (von links): Audigy 2 ZS, ALC888, X-Fi. Niedrige Zahlen sind besser. Bei der X-Fi ist die Rechenzentrale am wenigsten gefordert.

So läuft's wie geschmiert

Battlefield 2

- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/
  Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Dark Messiah of Might and Magic



- **Prozessor**
  Athlon 64 3700+/
  P4 mit 3,4 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Mit Ausnahme der zwei Gigabyte Hauptspeicher fallen die Hardware-Anforderungen bei dem mit einer modifizierten *Source*-Engine ausgestatteten *Dark Messiah* moderat aus. Verringern Sie bei Leistungsengpässen die Shader-Details oder wählen Sie „Bloom" statt HDR-Beleuchtung.

Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)



Um genug Leistungsreserven für die Berechnung der maximal möglichen Geometrie zu haben, ist ein Zweikern-Prozessor Pflicht. Einen hohen Grad an FSAA/AF garantieren nur 512 Megabyte Grafikspeicher. Stellen Sie bei Leistungsengpässen „Entfernte Objekte" auf „Niedrig".

Ghost Recon Advanced Warfighter 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/
  Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600
  GT/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Solange Sie im Grafikmenü unter „Physx" nur „Mittel" einstellen, sind Sie schon mit einem Zweikern-Prozessor der Einsteigerklasse gut gerüstet. Bevorzugen Sie eine sehr realistische Umsetzung von Newtons Gesetzen, benötigen Sie ein High-End-Modell oder eine Physx-Karte von Ageia.

Gothic 3

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

GTA San Andreas

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/
  Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

Half-Life 2 (inklusive Episode One)



- **Prozessor**
  Athlon 64 3200+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die durchschnittliche Bildwiederholrate sollte bei *Half-Life 2* und der ersten Episode nicht unter 40 Bilder pro Sekunde (Fps) liegen. Falls das passiert, schalten Sie zuerst High Dynamic Range aus. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Jack Keane

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/
  Radeon X1600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Das Adventure läuft auch mit betagten Karten wie Geforce FX 5900 XT/Radeon 9800 Pro sehr flüssig. Um Nachladeruckler zu vermeiden, empfehlen wir ein Gigabyte Speicher. Wer mit der Leistung nicht zufrieden ist, schaltet die Schatten aus oder reduziert den Detailgrad.

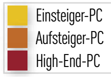
Lost Planet: Extreme Condition



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel
  AM2)/Gigabyte 965P-DS3P
  (Sockel 775)

Während die DX-10-Version nur mit High-End-Hardware flüssig spielbar ist, genügen für das DX-9-Pendant in allen Details ein günstiger Zweikern-Prozessor und eine Mittelklasse-Grafikkarte. Ist die Leistung zu schwach, setzen Sie die Schattenauflösung auf „Niedrig".

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 17 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Max Payne 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Medal of Honor: Airborne

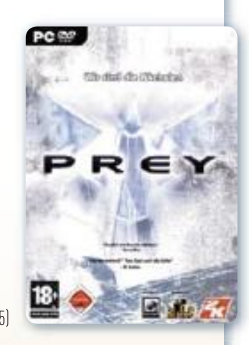


- **PROZESSOR**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER**
  2 GB
- **HAUPTPLATINE**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Besitzt Ihr Prozessor nur einen Kern, kommt wenig Spielspaß auf, falls Sie auf kein Detail verzichten wollen. Eine Mittelklassekarte garantiert bereits eine Auflösung von 1.024x768. Zwei Gigabyte Speicher sind ebenfalls Pflicht, sonst ruckelt es zu oft und die Ladezeiten nerven.

Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

Rainbow Six: Vegas

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Da die *Unreal*-Engine 3 Zwei- und Mehrkern-Prozessoren unterstützt, sichern Sie sich mit einem Intel- oder AMD-Zweikern-Modell die optimale Darstellung. Um die Leistung zu steigern, verzichten Sie auf die HDR-Beleuchtung oder minimieren die Schattenqualität.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung und den „Render"-Optionen. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

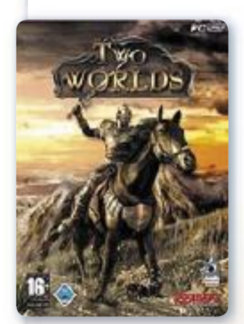
Supreme Commander

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)



Auch Chris Taylors Strategie-Meisterwerk verlangt für einen Spielbetrieb ohne Ruckler nach einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor. Die beste Tuning-Möglichkeit ist der Verzicht auf sämtliche Schatten. Das ergibt ein Leistungsplus von 77 Prozent.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 180,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 100,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800ULTRA/G/HTDP	ca. € 590,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 (0,8 ns)	612/1.080 MHz	128/max. 128	0,7/2,2 Sone	82 Fps	80,5 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 470,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 (1 ns)	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 (1 ns)	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
Sapphire HD2900 XT	ca. € 320,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 (1 ns)	743/828 MHz	320/64	0,3/3,4 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 310,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 160,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 (1 ns)	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35C-DS3R	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2- und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,45
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 140,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 120,-	P965	F4/2.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 160,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus P5N-E SLI	ca. € 100,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 85,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI P965 Neo-F	ca. € 75,-	P965	1.3/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	1	3	-	1x 100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,40
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 50,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,43

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 80,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,47
Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM



Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimona HY64D6320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1000	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 570,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,66
OCZ Reaper HPC OCZ2RPR10662GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	560 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,69
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitessta DIMM Kit 2048MB	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18	Nicht möglich	2,06
Aeneon AET760UD00-30D	ca. € 35,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	440 MHz DDR, 2,1 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,12

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 170,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	1,74
Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 80,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4 MB/s / 61,4 MB/s	2,06

LABORBERICHT

EVGA Nforce 650i Ultra

HERSTELLER	PREIS
EVGA	Ca. € 90,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.evga.de	Gut

Die im Nvidia-Referenzdesign gebaute Nforce-650i-Ultra-Platine bietet eine sehr gute Leistung und ordentliche Werte in den Bereichen Stromverbrauch und Hitzeentwicklung. Die Übertaktungsmöglichkeiten halten sich jedoch in Grenzen, da die Arbeitsspeicher-riegel mit maximal 2,1 Volt laufen. Profis greifen zu anderen P35-Hauptplatinen mit mehr Spielraum. (fs)



GESAMT **1,81**

Steel Series Steelsound 4H

HERSTELLER	PREIS
Steel Series	Ca. € 35,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.steelseries.com	Gut

Das Steelsound 4H ist bequem, leicht und eignet sich mit seiner guten Sprachqualität vor allem für Clan-Partien und längere Spieleinsätze. Die Klangqualität des 196 Gramm leichten Headsets bleibt hinter der Konkurrenz zurück. Die Kabelfernbedienung mit Mikro-fonsteuerung (laut, leise, stumm) ist komfortabel. (ms)

GESAMT **1,99**

E-Bug Wielander „Thorshammer"

HERSTELLER	PREIS
E-Bug	Ca. € 2.500,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.bugcomputer.de	Gut

Das Edel-System bietet eine gute Leistung zum fairen Preis. Im Einsatz sind ein Core-2-Duo-E6850-Prozessor, eine EVGA-680i-SLI-Platine, zweimal ein Gigabyte DDR2-800-Speicher und eine Geforce-8800-GTX-Grafikkarte. Im Preis inbegriffen: zwei 500-Gigabyte-Festplatten (SATA II/RAID 0) und eine PhysX-Karte. (ms)

GESAMT **1,87**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 200,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80



20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.080,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 790,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 275,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	1,92



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 330,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 150,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 40,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

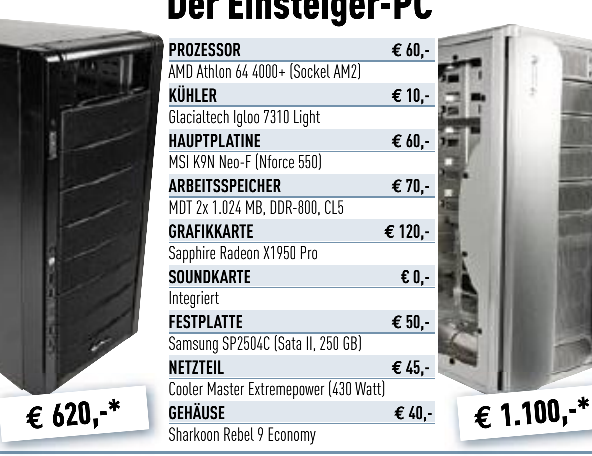


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 35,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	€ 60,-
AMD Athlon 64 4000+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 10,-
Glacialtech Igloo 7310 Light	
HAUPTPLATINE	€ 60,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 70,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 120,-
Sapphire Radeon X1950 Pro	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 50,-
Samsung SP2504C (Sata II, 250 GB)	
NETZTEIL	€ 45,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 40,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 620,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	€ 165,-
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 25,-
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	€ 125,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 70,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 315,-
Gainward Bliss 8800 GTS (640 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 80,-
Thermaltake Armor Jr.	

€ 1.100,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	€ 165,-
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 40,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 120,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 100,-
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 570,-
Asus EN8800ULTRA (768 MB)	
SOUNDKARTE	€ 60,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 80,-
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 235,-
Silverstone TJ09	

€ 1.745,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Ohne Schweiß ein Preis!

Wahnsinn! Ohne große Anstrengung können Sie einen von fünf Laptops gewinnen. MSI stellt die Teile im Wert von 8.000 Euro zur Verfügung. Wer hier nicht mitmacht, braucht Erste Hilfe. Dieses Gewinnspiel findet mit unseren Schwestermagazinen PC Games, PC Games Hardware, SFT und Windows Vista: Das Offizielle Magazin statt.

Das gibt's nur fünfmal, das kommt nie wieder! Gewinnen Sie:

LAPTOPS VON MSI

Das GX600 in der Extreme-Edition ist mit einem T7500 Core-2-Duo-Prozessor von Intel, zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und einer schnellen 8600GT-DX-10-Grafikkarte von Nvidia ausgerüstet. Für klare Sicht ohne störende Reflexionen sorgt ein 15,4-Zoll-Bildschirm mit der „Anti Reflexion"-Technik von MSI. Um die Leistung nochmals aufzubohren, verfügt das Modell über eine Turbo-Taste. Drücken Sie diese, schnellt der Systemtakt um 20 Prozent in die Höhe – eine Extraportion Leistung steht bereit. Der Hersteller hat auch für eine adäquate Ausstattung gesorgt: Tribal-Design, Webcam, Full-HD-Fähigkeit und viele weitere Ausstattungsoptionen runden das Gewinnspielpaket ab. Gut für Spieler: Die „WASD"-Tasten sind farblich hervorgehoben.



5x
MSI GX600 Extreme

Wert: € 8.000,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Welchen praktischen Zusatzknopf besitzt das MSI-Notebook?

a) Jim Knopf
b) Tastentelefon
c) Turbo-Taste
d) Hosenknopf

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 26. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **7. November 2007**.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung Petra Fröhlich
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler, © Take 2
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth, David Martin, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

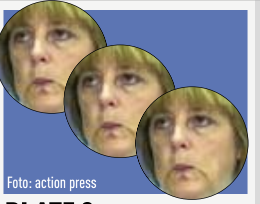
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA. COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

PC ACTION 12/2007 ERSCHEINT AM 24. OKTOBER 2007.

Äktschn Män
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

WILLKOMMEN IN DER ABSPRUNGZONE DES NEUEN MEDAL OF HONOR! NOCH BESSERE GRAFIK, NOCH INNOVATIVER UND NOCH MEHR FREIHEITEN!
FLUUP!
RUCK!
AUFGRUND DER TATSACHE, DEN LANDEPLATZ SELBST AUSSUCHEN UND ANSTEUERN ZU KÖNNEN, IST DAS GAMEPLAY ERHEBLICH REALITÄTSNÄHER.
VIELLEICHT NACH RECHTS ...
... ODER DOCH LIEBER NACH LINKS ...
... ODER ... – HOPPLA! –
KNIRSCH!
REALITÄT HIN ODER HER, ABER DAS IST ÜBERTRIEBEN!
HALLO!? IST DA JEMAND!? HAALLOO!
©'07 www.Gunjack.de

Spiele, die wir auf der Games-Convention-Messe vermisst haben

 PLATZ 1 Fine Young Cannibal	 Foto: action press PLATZ 2 Drei Angies für Ch. Arlie	 PLATZ 3 Duke Nukem Whenever	 PLATZ 4 Jetzt ist Feuerabend!	 PLATZ 5 Prügeln in Mügeln
HANDLUNG!				
Der Held ist in Wien in den Klauen eines Kannibalen. Nun müssen Sie wenigstens seinen Körperteilen (u. a. Wiener Würstchen) zur Flucht verhelfen. **5,5**	Der Wissenschaftler Dr. Ch. Arlie dreht durch und klont Angela M. Jetzt existiert das Grauen in dreifacher Ausfertigung. Stoppen Sie es! **3,3**	Hier verkörpern Sie einen Muckimann, der coole Sprüche klopft und scharfe Weiber vor Außerirdischen rettet. **6,5**	Bei diesem Spiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines Feuers und muss aus der Ich-Perspektive Griechenland samt seiner Bewohner plattmachen. **1,2**	Endlich gibt's einen neuen Teil der *Virtua Fighter*-Serie für den PC! Als indischer Nahkampfexperte dürfen Sie rechtsradikale Idioten klatschen. **2,2**
NEBENMISSIONEN?				
Ja! Sie retten etwa ein Mädel nach acht Jahren aus einem Keller. Weil sich Natascha als Zicke entpuppt, sperren Sie sie aber gleich wieder weg. **83,5**	Viele! Staatshaushalt sanieren, Arbeitslosigkeit besiegen, Frauen das Autofahren beibringen ... ne, keine Sorge, das Letzte war nur'n Witz. **17,5**	Schwere! Duke muss zum Wohl der Menschheit mit drei Aliens ungeschützten Verkehr haben (Hella von Sinnen, Alice Schwarzer, Tine Wittler). **87,5**	Bonuspunkte scheffelt, wer fette deutsche Urlauberschweine röstet, die mal wieder um 4 Uhr alle Sonnenliegen am Strand mit Handtüchern blockieren. **46**	In Minispielen mimen Sie 'nen schwulen Frisör, der Faschos Glatzen scheren muss. Wer oft mit dem Rasiermesser abrutscht, kriegt mehr Punkte. **25,5**
WERMUTSTROPFEN!				
Das Spiel hat österreichische Sprachausgabe (genauer: Wienerisch), deshalb sicherheitshalber ohne Sound starten! **23,4**	Nur Menschen, die an Prosopagnosie (Gesichtsblindheit) leiden, können diesen Titel gefahrlos daddeln. Das ist echt gemein! **5,2**	Das Spiel erscheint erst im Winter 2666. Andererseits: Vorfreude ist die schönste Freude, das weiß auch Kollege Blumenthal (noch Jungfrau). **66,6**	Der bayerische Innenminister Dr. Günther Beckstein will *Jetzt ist Feuerabend!* als „Killerspiel" verbieten, weil man auch Deutsche töten kann. **12**	Die künstliche Intelligenz der Pixelnazis bewegt sich auf dem Niveau von Bodennebel. Andererseits: Das ist realitätsnah. Sehr gut! **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Handlung x Nebenmissionen) : Wermutstropfen = Ergebnis

Das ist wahre Tierliebe ...


»Sterbenslangweilig: *Die Waltons.*«

Unser Leserbriefonkel Harald Fränkel (links) hat eine soziale Ader. Manche nennen ihn gar liebevoll Vater Teresa. Er besucht gern Tierheime, um monatlich zehn Prozent seines Nettoeinkommens für behinderte Hunde zu spenden, also rund 8.000 Euro. Im Bildvordergrund sind übrigens Jack-Russell-Terrier Murphy (klein, oben) und American Bulldog Annabell (groß, unten) zu sehen. Annabell ist querschnittgelähmt und ihr Zivildienstleistender Murphy schiebt sie gerade über den Parkplatz.

... das ist echt tierisch ...

PC ACTION-Lehrling Dennis Blumenthal war neulich zum ersten Mal in einer Frau. Wir gratulieren! PC ACTION-Leser Virgil Zolyom (Bild rechts) ist da schon erfahrener: Er war kürzlich in einem Pferd. Zum Glück tat er dies in Troja, wo so was nicht strafbar ist. Wir gratulieren ebenfalls. Zurück zu Blumenthal, verehrte Leser, Sie wollen bestimmt wissen, in welcher Frau er war: in der Freiheitsstatue, MUHAHAHA!



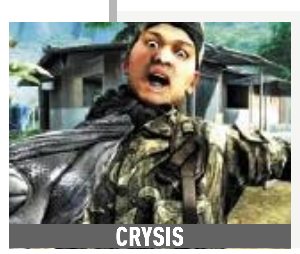
... und das ist ein Tier!



Leser Alexander Diemer macht sich gern beim Video-Portal Youtube zum Obst. Da dachten wir uns, wir könnten ihn ein bisschen unterstützen. Wer mag, darf den jungen Herrn unter http://youtube.com/profile?user=SatanInPerson beim Posen und Kreuzheben beobachten. Na gut, definiert (wenig Körperfett) ist er ungefähr wie Ottfried Fischer. Aber bei der Kreuzheben-WM wird er bestimmt Zweiter (hinter Jesus).

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


CRYSIS

Wenn Gott uns so liebt wie uns die Frauen, dürfen wir kommende Ausgabe für Sie den lang erwarteten Edel-Shooter *Crysis* unter die Lupe nehmen. Als weiterer großer Test steht der zu *Hellgate: London* an. Außerdem klappt es bestimmt auch mit *Quake Wars: Enemy Territory*. Halleluja!

Außerdem ...
gibt es als Vollversion einen Titel, bei dem es um Drachen und Menschen geht und ein Add-on zu einem bekannten und beliebten deutschen Rollenspiel. Mit unserer Filmausgabe liefern wir Ihnen die geniale schwarzhumorige japanische Killer-Komödie *Gozu* von Takashi Miike.



Epilog

Hesse: FRÄNKEL! Antreten! Nachdem Cisdrückebergeriski nun für unseren Online-Auftritt zuständig ist, betreuen ab sofort Sie die allerletzte Seite. Toll, oder? Wenn das mal kein Riesending ist!

Fränkel: Das sagt meine Freundin auch dauernd.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 24. OKTOBER 2007

SO, WIE ES SEIN SOLLTE



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE